REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo Acción

Nº 98 - 450 PTAS - 2,70€

GUÍAS GAME BOY
Tomb Raider
Perfect Dark
Pokémon

ESTRENOS
Pokémon Trading Card
Mickey's Speedway USA
Star Wars Obi Wan
Dinosaur
Donald Duck

REPORTAJE ESPECIAL
¿Qué juegos de Game Boy y N64 comprar estas Navidades?





¡¡REGÁLATE POKéMON!!

Analizamos todos los juegos Pokémon

PRIMER CONTACTO CON POKéMON ORO Y PLATA

Mario Party 2: Guía de todos los minijuegos

S U M A R I O

Nº 98 Enero

El tema del mes

Pokémon: Presente y futuro



Nadie lo discute. Pokémon será la estrella de estas navidades. Sus juegos se van a vender como churros, la película tendrá récords de audiencia y la serie arrasará. En este reportaje damos un repaso a todos sus juegos y tomamos contacto con las ediciones Oro y Plata.

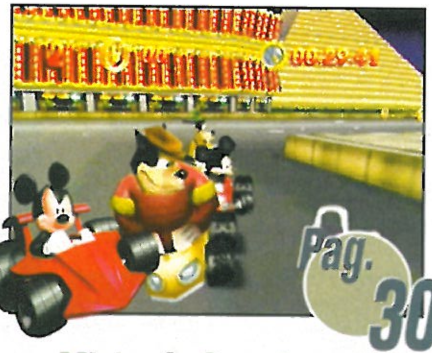
Pag. 10

El imprescindible

Pokémon Trading Card

Si os gustan las cartas intercambiables y sois fans de los cartuchos de Pokémon, éste es vuestro juego. Si no os gustan las cartas, bueno, también es vuestro juego. Y si no os gusta Pokémon, esto, probadlo hombre, seguro que picáis.

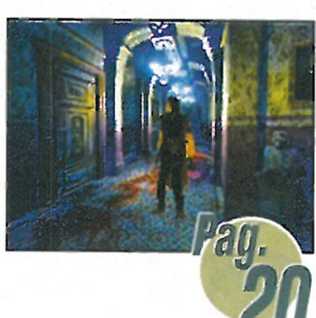
Pag. 28



Pag. 30

▲ Mickey´s Speedway USA

Es la review de Nintendo 64 más gorda de este número, aunque, bueno, lo de Donald tampoco está mal. Ya veis, el universo Disney está de moda. Y más que se va a poner si Rare continúa haciendo juegos tan buenos como éste de conducción. Si os animáis, aquí tenéis todos los consejos y claves para disfrutarlo.



Pag. 20

◀ Alone in the Dark

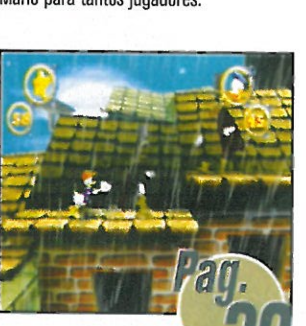
Si no lo veo no lo creo, eso es lo que exclamaréis cuando vayáis a esta página y echéis un vistazo a las pantallas (genuinas) de lo último de Infogrames para Game Boy.



Mario Party 3 ▶

Es el año de Mario Party. Acaba de salir la segunda entrega en España (y está arrasando, por cierto), y desde Japón ya se nos anuncia la tercera parte. Bueno, tampoco es que vaya a salir mañana, pero no está mal que os demos un poquito de información para qué sepáis cómo, por qué, de qué manera y hacia dónde va lo último de Mario para tantos jugadores.

Pag. 26



Pag. 32

◀ Donald Duck

El pato de la Disney repite papel estelar este mes: sus dos Cuac Attack, para Nintendo 64 y Game Boy Color, seguro que dejan huella. Eso sí, son totalmente diferentes. Pero bueno, mejor hacéis marchando directamente hacia la página en cuestión. Así os empapáis de saber y...

Perfect Dark ▶



Es una de las tres guías que estrenamos este número. Dos para Game Boy, ésta de Joanna portátil y otra de superheroínas, Tomb Raider; y una de Nintendo 64, Mario Party 2. En la de Rare os contamos cómo superar el entrenamiento en un abrir y cerrar de ojos, descubrimos las claves de la primera misión y de paso os damos unos cuantos consejos para ligaros a la espía y, esto, no, queríamos decir, comunicaros con ella y...

Pag. 58

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Ismael Rodríguez, José María Cobas, David Moreno Colmena, Ángel Luis Sánchez



Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.
trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos
elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestras opiniones
consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

¡Hazte con todos en el cine!

•El 22 de diciembre se estrena en España la segunda película de Pokémon.

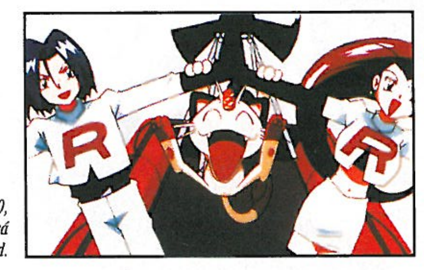
Estas imágenes pertenecen a **Pokémon 2: El Poder de Uno,** la segunda película protagonizada por los Pokémon, que se estrena en los cines el 22 de diciembre. Producida por **Warner Bros.**, la cinta narra una emocionante aventura en la que Ash y nuestros amigos deben evitar que se produzca un desequilibrio entre las fuerzas que mueven el Universo Pokémon. Trata de mostrar que **una persona puede marcar la diferencia** cuando se embarca en una misión de la magnitud de salvar el mundo.

Antes de la película se proyectará el corto de 22 minutos **Pikachu´s Rescue Adventure,** en el que nuestro Pokémon favorito descubrirá un mágico bosque subterráneo.

Entre las dos proyecciones asistiremos al **estreno de seis nuevos Pokémon,** en especial **Lugia,** un Pokémon legendario que desempeñará un papel estelar en toda esta movida.







Tras el éxito de Pokémon the Movie 2000, estamos seguros de que Pokémon 2 arrasará en nuestros cines esta Navidad.

Nintendo, crece que te crece

Nintendo Co. Ltd., la casa japonesa, ha hecho balance. Y es impactante. Hasta el 30 de septiembre, la Gran N había **incrementado sus beneficios en un 156%** en comparación con los obtenidos en la misma fecha del pasado año. El aumento se debe principalmente al buen funcionamiento de GBC y los juegos y artículos relacionados con Pokémon.

UBI Soft distribuirá los juegos de Crave Ent.

El conocido **editor norteamericano acaba de firmar un acuerdo con Ubi Soft** para que nos lleguen a Europa todos sus juegos (que serán un montón, si los cálculos no fallan). Los **fans de Game Boy** serán de momento los más felices con la noticia, puesto que Crave posee varias licencias interesantes para la máquina, y de hecho un par de ellas nos tienen que llegar a lo largo del año que viene. Hablamos de **Godzilla 2,** un arcade en plan monstruoso por supuesto, y de **Ultimate Fighting Championship,** un cartucho de lucha que incluye artes como Jiu-Jitsu, Sumo, Boxing, Wrestling, Pit Fighting y un montón más de disciplinas. Ahora, con Ubi al mando, confiamos en que pronto estarán aquí.



LA LISTA ADVANCE

Nintendo América ha publicado una lista con los juegos que están ahora mismo en desarrollo para Game Boy Advance. Incluye productos "in-house" (de sus programadores) y licencias de compañías japonesas. De momento nada europeo, sorry! Ahí va. No nos preguntéis por las fechas, que ellos no han dicho nada.

JUEGOS NINTENDO

- Baketsu Daisakusen
- F-Zero
- Fire Emblem - Dark Shrine Maiden
- Game Boy Wars Advance
- Hanasaki Gassen
- Kuru Kuru Kuru Rin
- Magical Vacation
- Mario Kart Advance
- Napoleon
- Golden Sun
- Tactics Ogre Gaiden
- Wario Land 4

LICENCIATARIOS

- Aukuma Jo Dracula: Circle of Moon (Konami)
- Golf Master (Konami)
- Konami Wai Wai Racing Advance (Konami)
- Mail de Cute (Konami)
- Monster Breed (Konami)
- Silent Hill (Konami)
- Star Communicator (Konami)
- Bomberman Story (Hudson)
- Hatena Satena (Hudson)
- Morita Shogi Advanced (Hudson)
- Momo Taro Matsuri (Hudson)
- Pinobee: Quest of Heart (Hudson)
- Top Gear All Japan GT Championship (Kotobuki System)
- Tweedy's Magical Gem (Kotobuki System)
- Minna to Ishyo! (MTO)
- Pocket GT Advance (MTO)
- Advanced Fire Pro Wrestling (Spike)
- Sansara Naga (Victor Interactive)
- Super Block Bus 4 Advance (Starfish)
- Digi-Communication (Media Works)
- Dokapon (Asmik Ace Entertainment)
- Doraemon (Asmik Ace Entertainment)
- Hello Kitty Miracle Collection (Imagineer)
- Reiji Matsumoto's Space Hexcite X (Jordan)
- Rockman EXE (Capcom)
- Boku ha Kouku Kanseikan (Tamu)
- Unlimited Mystery Zero Tours (Media Ring)
- Winning Post (KOEI)





Golden Sun será uno de los RPG más espectaculares que viviremos en la portátil de 32 bits.



Top Gear All Japan es uno de los juegos de coches que más alucinados nos han dejado. ¡Será una bomba!

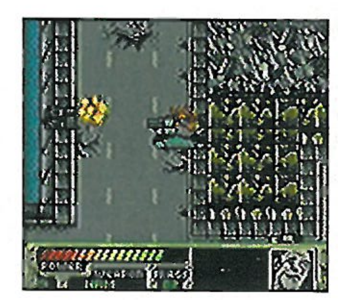


Virgin prepara Navidad (y año nuevo) portátiles

Si tienes GBC, atento a la oferta que Virgin ofrece para estas fechas. **Para los roleros,** vuelve la serie **Might & Magic** con dos títulos: **Warriors of M&M,** para el día 20 de diciembre, y **Heroes of M&M 2,** para enero. El primero supondrá la entrada de la serie en el Rol de acción, manejando un guerrero que dará todo tipo de mandobles. También de la mano de **3DO,** y para el próximo año, están esperándoos **WDL Thunder Tanks y Tom & Jerry.** El primero, acción de la bestia, con **más de diez tanques** y todos los escenarios por destrozar a disparos; en el segundo, los eternos rivales se enfrentan en un arcade de los de pensar. Si prefieres algo más calmadito, también hay: **Mr. Driller,** un puzzle de armas tomar que saldrá a la venta tres días antes de Navidad, y **Backgammon,** con textos en castellano para no liarte y ya mismo disponible en las tiendas.



Tom y Jerry se pelearán por conseguir el mayor número de ratones en tres minutos.



Los tanques de WDL TT te darán acción de la bestia, rompiendo todo a zambombazos.

THQ se apunta a la moda Advance

THQ, la prolífica compañía británica, ha **confirmado su presencia en la nueva portátil de Nintendo,** y ha sellado el compromiso con una lista de cinco juegos que verán la luz casi al mismo tiempo que la máquina. Os damos los títulos: **Championship Motocross 2002 featuring Ricky Carmichael, Rocket Power, Rugrats, SpongeBob Squarepants, Tetris.** A THQ pertenecen además los derechos para hacer juegos bajo los "suculentos" sellos **MTV Sports y WWF Wrestling,** así que es de esperar que caiga alguna licencia. De esto y de los juegos de GBA, pronto tendremos más detalles.

Infogrames ficha a Goku

Infogrames **se ha hecho con los derechos de la serie de TV Dragon Ball Z** para desarrollar varios juegos para las nuevas consolas. Por tanto estamos de enhorabuena, ya que parece que personajes tan ilustres como Goku o Piccolo van a dar el salto a **Game Boy Advance y NGC.**

El acuerdo de Infogrames es con la compañía **FUNimation Productions,** que tiene los derechos de la serie en Estados Unidos. Una serie que se emite en la televisión por cable y tiene una audiencia de 1.500.000 espectadores cada día.

Más Dragon Quest para GB

Marzo del 2001 es la fecha clave. Tomad nota, dragonquest-maníacos. Enix ha anunciado que lanzará **dos nuevos juegos Dragon Quest** en ese mes. Ambos serán secuela de DQ: Terry's Wonderland y costará cada uno 6.400 yens. Sus nombres serán **DQ: Maruta's Wonder Key Luca's Start on a Journey; y DQ: Maruta's Wonder Key Iru's Adventure.**

Qué juegos comp

Llegadas estas fechas de "regaleo" recíproco, los bolsillos suelen rascarse cual gato tiñoso para dar una alegría a amigos y familiares. Como está mandado, ellos te corresponden con otro regalito, y a ti lo que te gusta son los juegos, ¿no? ¡Pues aquí está lo mejor de lo mejor!

LOS IMPRESCINDIBLES DE NINTENDO 64

Si algún listo te pregunta qué juego de Nintendo 64 te parece "El Mejor", ¿por qué título te decidirías? Nosotros, que lo jugamos todo (y muy a gusto, si no fuera por el pesado de Jimmy y sus "¡me toca!"), tampoco sabemos darte la respuesta definitiva, pero sí unos títulos que no disgustan a nadie.

■ The Legend of Zelda: Majora's Mask



El rey del Rol ha vuelto a N64 con una aventura que, si bien necesita el uso de **Expansion Pak**, lo justifica haciendo alucinar a cualquiera con su **nivel técnico**. La continuación de la historia comenzada en Ocarina of Time se desmembra en multitud de misiones que hacen de este cartucho el **Zelda más adulto** y duradero de la saga. Descubre las nuevas habilidades de Link... ¡entre ellas, **hablar castellano!**

■ Perfect Dark

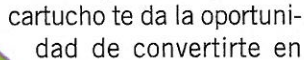


Rare nos hizo llorar con este título. No, no de pena, era de alegría. Pocas veces habíamos tenido **tanta diversión en nuestras manos,** y menos veces aún habíamos vivido de forma tan realista la vida de un agente secreto. Su **insuperable nivel técnico, la arrolladora acción, el atrayente argumento...** y además con decenas de secretos y modos multijugador. Jimmy se compró un **Expansion Pak** para jugar con nosotros a pleno pulmón (pega unos gritos con el Perfect...).

■ Donkey Kong 64 + Expansion Pak



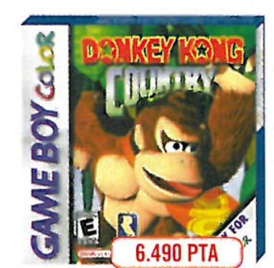
No nos digas que no tenías Expansion Pak. Pues alégrate, **la mejor aventura de Donkey lo incluye.** Este cartucho te da la oportunidad de convertirte en mono (que no disfrazarte de él, Jimmy) y vencer a King K.Rool a base de **plataformeo 3D**, y un montón de sorpresas en forma de minifases de bonus e ítems ocultos. Técnicamente y en jugabilidad, **el mejor plataformas que puedes encontrar en N64,** y eso es mucho decir.



LOS IMPRESCINDIBLES DE GAME BOY COLOR

Quien tenga una GBC y no haya comprado estos tres juegos, no es digno poseedor de la portátil de Nintendo. Hombre, no te pongas así, siempre puedes arreglarlo haciéndote con el que te falte, aunque no sabemos cómo has podido vivir sin ellos hasta hoy...

■ Donkey Kong Country



El mejor plataformas de SNES, y el mejor de GBC. Una conversión directa vía Rare que trae todo lo que vivimos en su momento, es decir, **gráficos de quitarse el sombrero, acción y jugabilidad** para regalar. Además, entre sus **41 fases** encontramos **una creada expresamente para GBC,** todos los minijuegos y secretos, y una **traducción perfecta al castellano.**

■ Wario Land 3



La nueva aventura de Wario es la mejor de todas. Ya sabes en qué consiste: superar cada uno de los **veinticinco niveles** aprovechando las innumerables transformaciones del irritable bigotudo. Es **el más variado** de la serie, el que más te hará pensar, y su duración está apoyada por una **dificultad no apta para novatos,** aunque Wario no muera nunca. No, no muere.

■ Pokémon Pinball



Dos mesas de pinball con Pokémon por todos lados. Lo más adictivo que te puedes echar a la GB, te guste o no el pinball. Porque aquí estamos en las mismas, querido: **debes hacerte con todos. Capturarlos, evolucionarlos,** viajar y superar las cinco mesas de bonus, todo, se hace a golpe de flipper. No tiene fases, ni niveles de dificultad, pero **es un cartucho infinito.**



rar en Navidad

¡TODO PARA TI!

Pongamos que Jimmy se va toda la tarde a tomar el té a casa del abuelo (no caerá esa breva), y no tienes que dejar jugar a nadie. ¿Tienes todo el tiempo del mundo y te falta un cartucho que aguante sesiones de ocho horas? Venga ya...

■ Pokémon Snap



No hay excusa. Seguro que reconoces a todos los Pokémon que habitan en este original cartucho, y seguro que quieres hacerte con todos, cómo no. El juego te invita a **conseguir las mejores poses de los PKMN salvajes y presentarlas al sabio Oak** en seis rutas que darán mucho de sí. **Adictivo, precioso gráficamente y con todo el ambiente** Pokémon.

■ Turok 3: Shadow of Oblivion



¿Te va la vista subjetiva? Aquí tienes lo último y lo mejor de Acclaim. La tercera entrega de Turok te traslada a **un oscuro mundo lleno de gráficos imponentes,** armas y enemigos inteligentes y... sangre. Aún más jugable que sus anteriores entregas y con **modos multijugador** para cuando vuelva Jimmy.

Pokémon Stadium + Transfer Pak

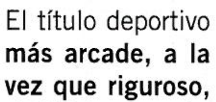


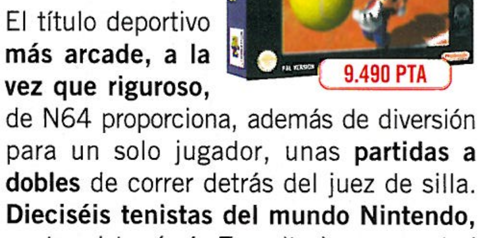
Si sabes tanto de Pokémon que en vez de Joaquín te llaman Oakín, éste es tu juego.**Forma equipos Pokémon de tu partida de Game Boy o alquilados,** y enfréntalos en vistosos combates a decenas de entrenadores. El comentarista, castellano él, ¡no se calla ni con Surf!

¡VENID, VENID A MI CASA!

Así que, te gusta llenar la casa de restos de pizza y ponerlo todo perdido de gente, ¿o es al revés? En todo caso, estos son los mejores juegos para mantener a los primitos , los sobrinos segundos de tu cuñada-abuela o quienes sean, entretenidos.

■ Mario Tennis





El título deportivo **más arcade, a la vez que riguroso,** de N64 proporciona, además de diversión para un solo jugador, unas **partidas a dobles** de correr detrás del juez de silla. **Dieciséis tenistas del mundo Nintendo,** cuatro pistas (más 7 ocultas), y un control que **aumenta la jugabilidad cuanto más practicas.** Todo envuelto en un apartado técnico intachable y atado con lacito rojo.

■ Ridge Racer 64



Correr solo está bien, muy bien si te gustan las **carreras de gráficos realistas y control arcade.** Pero, va en los genes: a tus hermanos seguro que también les gusta. Entonces, entra en los modos para varios jugadores de RR64. Encontrarás **carreras a pantalla partida** en las que no se pierde un ápice de calidad que, además, permiten la disputa de un campeonato por tiempos, batallas e incluso correr por equipos. Y con **20 circuitos** para dársela (esas ansias de ganar, contrólate).

■ Mario Party 2

NINTENDO64 MARIO PARTY 2 — 9.490 PTA

Cuidado con éste. Lo decimos porque si lo descubre el abuelo, lo tendrás todos los días en casa "tomando té", o al menos ésa será su excusa. **Un juego de tablero con personajes Nintendo que no busca más que la diversión pura y directa.** Sus **56 minijuegos, seis tableros y traducción al castellano** no tienen rival en N64. Ni ganas de que lo tenga, la verdad.

NOTA: Los precios que figuran en estas páginas corresponden a tiendas Centro Mail.

¡SÍ, SÍ, LOS QUIERO TODOS, PERO...!

Pero no tienes un Euro... Bueno, siempre hay juegazos que merece la pena recuperar del injusto olvido que provocan las incesantes novedades. Si tienes poco y no quieres gastar mucho, esto es lo que te interesa conseguir.

■ Goldeneye 007



El juego de espías más laureado desde que el mundo es mundo. Si Perfect Dark te parece inalcanzable a nivel monetario, aquí tienes una "primera versión". Encontrarás menos perfección gráfica, pero la **diversión, el realismo y los modos multijugador hacen de este clásico** uno de los más divertidos, y quizás **la mejor inversión, del catálogo Players Choice.**

Micro Machines 64 Turbo



Codemasters "se tiró el rollo" y realizó una **versión impecable** de su afamado título de cochecitos para nuestra Nintendo . Incluye **decenas de modos para uno y varios jugadores,** más de **40 circuitos caseros, llenos de obstáculos y trampas,** y un control totalmente fiable. Si te decides por él, te va a durar mucho tiempo gracias a su capacidad de enganche total.

■ Turok Rage Wars



Un **Turok dedicado especialmente al modo multijugador,** que además incluye tantas **opciones, personajes y parámetros modificables,** que proporciona una diversión enorme incluso sin más jugadores humanos. Por si fuera poco, jugando solo irás sacando nuevos escenarios, y la inteligencia artificial de los bots te sorprenderá más de una vez, damos fe.

Qué juegos comprar en Navidad

¡MIRA A TU PANTALLA, ¿NO?!

El cable Link ofrece muchas posibilidades. Entre ellas, las partidas para dos jugadores simultáneos y el intercambio de información. Si quieres dejar de hacer el Jimmy usando el cable como pulsera ciber-punk, echa un vistazo a estos títulos.

Perfect Dark



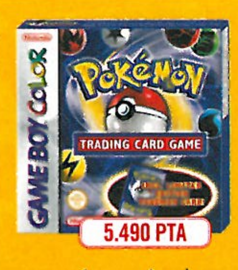
La aventura de Joanna es entretenidísima, pero para sacarle el máximo partido tienes que entrar en los modos multijugador. Alucinarás con lo que te ofrece: **bandera, rescate de rehénes, deathmatch y cronometrado.** En total **ocho nuevos escenarios y la posibilidad de manejar nuevos personajes.** Una pasada.

Pokémon Amarillo



Suponemos que ya lo conoces. Sabes que **los Pokémon que captures son intercambiables con otros cartuchos,** y que algunos sólo evolucionan con este método. Por eso te recomendamos tener la última edición, la amarilla. Para conseguir todos los "difíciles" de las versiones anteriores y **hacerte con una Pokédex repleta** en menos que canta un Jigglypuff. Y si sigues la serie de TV, mejor que mejor.

Pokémon Trading Card



Seguro que ya has probado los mazos de cartas de Wizard of the Coast. ¿No? Pues en este cartucho encontrarás exactamente eso, **un RPG en el que lo que importa es conseguir cartas, para así poder vencer a los 8 grandes maestros** y, ésta es la nuestra, a cualquier jugador que te rete por Link. Combates por turnos, con mucha estrategia y algo de suerte de por medio. **Adictivo como buen Pokémon, y muy original.**

¡YA MIRO LA MÍA, YA!

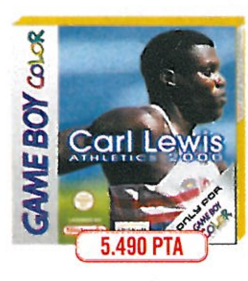
Quieres jugar solito, ¿no? Te has sentado en un rinconcino a lo autista, y ahí quieres pasarte la tarde. Pues no te preocupes, hombre, que también hay juegos para ti. ¡Pero quítate de una vez la pulsera ciber-punk, anda!

Metal Gear Solid



Nada que envidiar a su homónimo de 32 bits. **Acción extrema, suspense,** multitud de amenazas... en fin, todo lo que hace falta para meterte en la piel de Snake. Con un **acabado técnico de lujo,** traducción al castellano, más misiones de entrenamiento que el original, y **montones de sorpresas en forma de nuevos modos y extras.**

Carl Lewis Athletics 2000



¿Te quedaste con ganas de olimpiadas? Pues con este juego las revivirás en tus "carnes magras", que dejarán de serlo en cuanto botonées en cada una de sus **14 pruebas.** Enormes gráficos, animaciones naturales, y modos para **dos jugadores ¡en la misma consola!**

Driver



¿Alguna vez has huido de la policía en un coche, a toda pastilla por el centro de una ciudad? Bueno, es hora de que pruebes Driver. En el papel de malo malote, deberás **cumplir 15 misiones,** a cual más complicada, a bordo de **seis vehículos distintos.** Un scroll que hasta llega a pasarse de rápido, una ambientación urbana muy creíble y derrapes para todos los gustos. **Adictivo, veloz y diferente.**



¿GAME BOY NUEVA?

"¡Oh, una GBC! ¡Gracias, Papá Nicolás, San Noel o quien sea!" ¿Sí? ¿Es tu caso? Pues, para que no te pierdas las obras maestras que han ido saliendo a lo largo de estos años, aquí tienes lo más impresionante nunca jugado en GBC.

Zelda DX



El **título más jugable de Link,** a todo color y con el aliciente de **una mazmorra extra.** Encontrarás un mundo por explorar, donde **los puzzles te traerán de cabeza,** y con todo el ambiente Zelda. **El mejor Rol de GBC.**

Tetris DX

Éste, aunque no te guste, se lo compras a tu padre, mismo. Un juego que se hizo **con la mente de niños y mayores,** tan jugable y manejable como la máquina arcade. Si nunca has jugado, hijo mío, es que eres muy joven. Si ya lo hiciste, aquí tienes **toda la adicción que te provocó en sus tiempos,** más nuevos modos que te harán sudar para superar los récords de tu padre, con perdón. Y cuídate de dejártelo olvidado en la GB de un amigo o no lo verás más.

Super Mario Bros. Deluxe

El clásico de la NES de toda la vida, llevado a **GBC con mejora gráfica y jugable** (increíble, sí). Recorre esos mundos que los abuelos vivimos en NES, más **un mundo creado expresamente para GBC.** Y empápate de valor histórico, diversión, y las alucinantes **nuevas modalidades para dos jugadores por cable Link, los niveles de desafío** con Boo y otros enemigos, y las **imágenes para imprimir** que irás sacando a medida que juegues.



EN LA ÚLTIMA AVENTURA DE WARIO,
ESTÁN TODOS LOS COLORES

Wario Land 3, el divertido juego de GAME BOY Color, ahora es más alucinante todavía. Porque Wario, el héroe más gamberro de Nintendo, tendrá un montón de transformaciones a lo largo de las 25 fases de increíbles aventuras y con todos los colores que puedas imaginar. Vívelo como si fuese realidad y encuentra con Wario los 100 tesoros ocultos.

En exclusiva para GAME BOY COLOR.

La estrella las navid



POKé

Ha sido el tema estrella de este año, lo es de las navidades y lo será a lo largo de todo el 2001. Basta un vistazo a las últimas páginas de este reportaje, donde tomamos contacto con las ediciones Oro y Plata, para descubrir el porqué. Todo lo

...y de

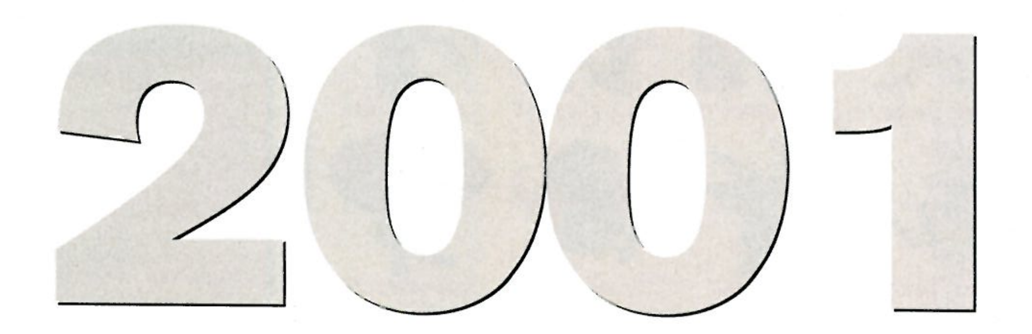
de

ades

MON



que hay antes, en las seis páginas que vienen a continuación, es un completo repaso a la actualidad de los juegos Pokémon, con datos y detalles que no debes perderte. Si eres un Pokéadicto, disfrutarás. Si no, aprenderás.





ROJO AZUL Con ellos empezó todo

Entre las ediciones Roja, Azul y Amarilla han vendido más de 1 millón de juegos.

Son un fenómeno estas supercriaturas. Veníamos anticipando su éxito desde aquellos números de la revista donde mentábamos a los Pocket Monsters y la fiebre que vivía Japón. Los Pokémon pasaron como un ciclón por Estados Unidos y después aterrizaron aquí, arrasando todas las cifras de ventas. Jugarlo es caer en sus redes. Tiene cientos de detalles, pequeños retos, personajes buenos y malos, sorpresas, y gracias a todo eso poco a poco vas dándote cuenta de lo grandioso de esta aventura. Si aún no te has contagiado, prueba y ya verás.




Una de las claves del juego es el intercambio de Pokémon. Como sabéis, se realiza mediante el link cable, entre dos Game Boy.



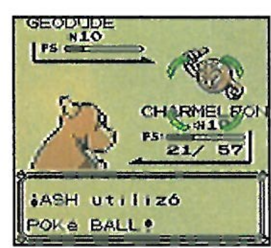
Cada Pokémon sólo puede utilizar cuatro habilidades.



Hay un montón de ítems secretos que debemos buscar muy bien.



Las MT permiten enseñar una habilidad especial a un Pokémon.



Las Pokéball son los objetos que nos permiten capturar Pokémon.

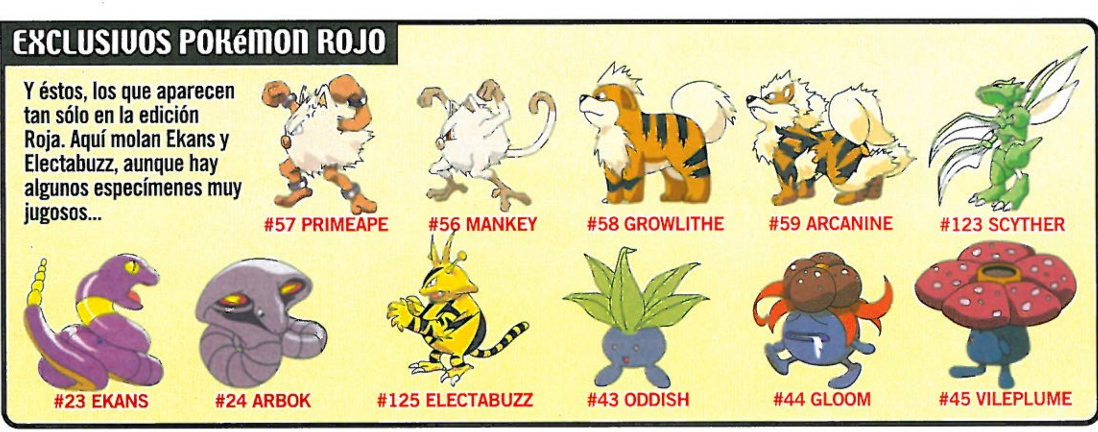


EXCLUSIVOS POKéMON AZUL

Estos son los 11 Pokémon que sólo podréis encontrar en la Edición Azul de Pokémon. ¡¡Está Meowth!!







EXCLUSIVOS POKéMON ROJO

Y éstos, los que aparecen tan sólo en la edición Roja. Aquí molan Ekans y Electabuzz, aunque hay algunos especímenes muy jugosos...

LO QUE DEBES SABER SOBRE ESTA VERSIÓN

- Primero **lo más básico:** es un Action-RPG traducido al castellano en el que adoptas el papel de un joven entrenador de Pokémon. **Tu objetivo:** convertirte en el mejor entrenador del mundo.
- En **cada versión hay 139 Pokémon,** de forma que tienes que conectarte con la otra edición para conseguir los 11 restantes. Eso se consigue a través del **cable link,** desde un lugar del juego llamado Club del cable.
- El juego se desarrolla desde una **perspectiva aérea,** dentro de un enorme entorno dividido en áreas diferentes y poblado por humanos y Pokémon. Los escenarios tienen un **aspecto muy sencillo,** siguiendo la línea gráfica del resto del juego.
- Cada uno de los 150 Pokémon del juego pertenece a uno de los **15 grupos diferentes** que existen: Normal, Fuego, Agua, Eléctrico, Planta, Hielo, Lucha, Veneno, Tierra, Volador, Psíquico, Bicho, Roca, Fantasma, Dragón.
- En nuestro comentario, destacamos los apartados de **jugabilidad y entretenimiento.** Sobre la jugabilidad aseguramos que el control no ofrece problema y que el sistema de menús es ágil y útil. Además, **la mecánica de los combates es sencillísima** y ayuda a aprender todo lo referente a ataques y defensas con una facilidad asombrosa. Y sobre el entretenimiento, destacamos la genial idea que da vida a Pokémon **(luchar, coleccionar, intercambiar)** y la diversión que rezuma.



POKéMON ROJO/AZUL

- Game Boy
- Lanzamiento: **noviembre 1999**
- Compatible Game Boy
- Action-RPG
- 8 megas
- Batería: sí
- 150 Pokémon
- Textos en castellano
- Comentado: Nº 85 NA (diciembre)
- Puntuación: **93**
- Precio: 5.990 PTA

AMARILLO Aún más diversión

La evolución lógica de las ediciones anteriores. El mismo concepto, con novedades significativas.

Lo primero que notaréis es que el juego es más vistoso gráficamente que las ediciones anteriores. Lo segundo, que ahora Pikachu es el Pokémon elegido para acompañarte en la aventura. Y lo tercero, así de sopetón, es que todos los Pokémon han cambiado de localización. Las diferencias con respecto a las ediciones anteriores no son abismales pero sí lo suficientemente atractivas como para que merezca la pena hacerse con el cartucho. ¿A quién no le gusta sentirse acompañado de Pikachu a lo largo de la aventura, cuidándonos mutuamente?, ¿y Mew?, dicen que sólo en esta versión podrás hacerte con él. Será como doctorarte en Pokémon, con una edición que te hará disfrutar aún más de la fiebre por estas criaturas que todos compartimos.



La Mazmorra Rara ha cambiado por completo en esta edición.

GRAVELER: ¡Los colecciono!

En total, la aventura se compone de 47 zonas entre rutas, islas...



Jesse y James te estarán esperando en cualquier lugar.



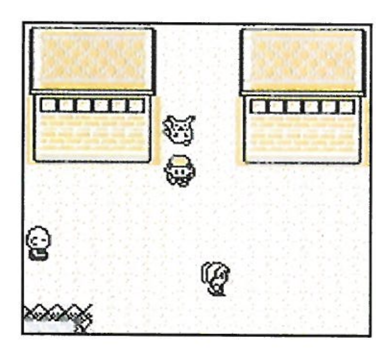
Incluye un minijuego que se activa al completar el Stadium.

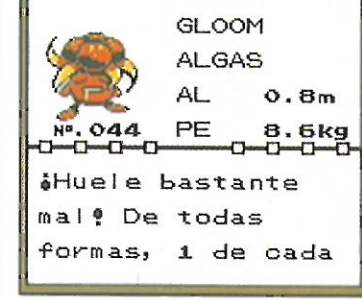


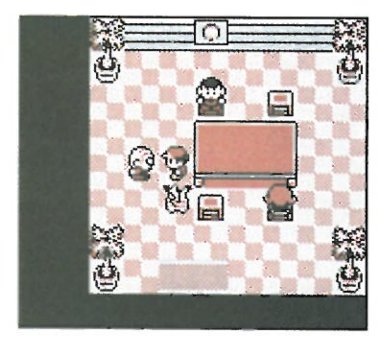
Aquí no puedes optar entre tres Pokémon al inicio del juego...



..si no que jugamos directamente con Pikachu, el genial eléctrico.







LAS CIFRAS DE VENTAS

■ A fecha **19 de noviembre**, según las cifras de Nintendo España, se habían alcanzado datos escalofriantes de las tres primeras ediciones de Game Boy. Entre los cartuchos Rojo, Azul y Amarillo, **más de un 1 millón de cartuchos vendidos.**

■ **El podómetro Pokémon Pikachu** tampoco ha funcionado nada mal, puesto que ya son **80.000** los podómetros vendidos en España.

■ **Pokémon Pinball** ya ha superado las **50.000** unidades, mientras que del **Stadium** se han vendido **94.000** cartuchos y la versión **SNAP** ya anda por los **26.000**.

■ Las expectativas de venta son todavía más espectaculares de lo que habéis leído. Entre las ediciones Roja, Azul, Amarilla, Pinball y Trading Card, **se van a vender más de 340.000 unidades.** Y de los cartuchos de Nintendo 64, nada menos que **55.000.**

■ En Estados Unidos hay más de **21 millones de cartuchos Pokémon** en poder de los usuarios. Y las ediciones **Plata/Oro** ya pasan de **3 millones.**



El aspecto de las máquinas tragaperras es diferente respecto a las versiones anteriores. Tiene Pokémon en lugar de fichas.

LO QUE DEBES SABER SOBRE ESTA VERSIÓN

■ **Gráficamente mejorado.** Los personajes del juego son clavados a los de la serie y se aprovechan de un **mayor colorido.**

■ Oak no te da a elegir Pokémon: **el elegido es Pikachu.** A partir de ahí no te separarás de él, y no se te ocurra prestarle menos atención de la debida porque de lo contrario te llamará al orden. Por cierto que **Pikachu tiene un sexto sentido** que te advierte de las cosas extrañas que ocurren en el lugar.

■ En lo que toca a la captura de Pokémon, **todos han cambiado de localización** y, tal como ocurría con las ediciones Roja/Azul, "sólo" incluye 139. Así que tendrás que intercambiar los que te faltan con cualquiera de las ediciones disponibles.

■ **Compatible 100% con Pokémon Stadium,** donde podrás activar el buscadísimo **Surfing Pikachu.** De tu equipo Pokémon entrenado en Game Boy podrá salir el plantel titular de la escuadra Stadium.

■ El **Club del cable** ha sido **actualizado** con dos nuevos modos Coliseo. **En Coliseo 1** los jugadores pueden luchar con hasta seis Pokémon sin importar nivel o número de Pokémon. **El Coliseo 2** es exclusivo de la edición Amarilla y abre tres competiciones: Poke Copa, Pika Copa y Mini Copa.

■ La **Mazmorra Rara** ha cambiado por completo. Te lo pasarás bomba recogiendo ítems, capturando Pokémon y buscando a Mewtwo.

■ El **Team Rocket** hace de las suyas en esta versión. Contad con las "gaterías" de Jesse, James y Meowth. Los podrás encontrar en **Mt. Moon, Torre Pokémon o Silph SA.** Un consejo: usa un ataque psíquico o de tierra para batir a Ekans o Koffing, y contra el gato sé variado.

POKéMON AMARILLO

- GAME BOY
- LANZAMIENTO: **junio 2000**
- COMPATIBLE GAME BOY
- Action-RPG
- 151 Pokémon
- TEXTOS EN CASTELLANO
- 8 megas
- Batería: sí
- Comentado: número 92 NA (julio)
- PUNTUACIÓN: **91**
- PRECIO: 5.990 PTA

TRADING CARD La locura de las cartas

Une dos pasiones Pokémon: el cartucho RPG y las cartas

En este mismo número tienes una **completa review** sobre el último juego de Pokémon disponible para Game Boy. Así que poco más podemos añadir en este texto, excepto si acaso que será uno de los juegos más vendidos de estas navidades y del año que viene, y que **combinado con la Liga Pokémon de cartas intercambiables** que acaba de comenzar, va a subir muchos grados la temperatura jugable de este país.

Bueno, y por si vais a ser tan vaguetes de no leer la review que hemos hecho unas páginas más adelante, os avanzamos que la magia de este título está sobre todo en la **posibilidad de luchar contra los mazos de otros jugadores,** y de **intercambiar cartas** a través del infrarrojos.

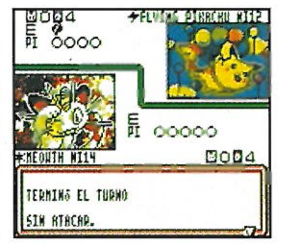




Para luchar contra los maestros, antes tendrás que ganar a sus pupilos.



En estos libros encontramos algunos trucos para ganar.



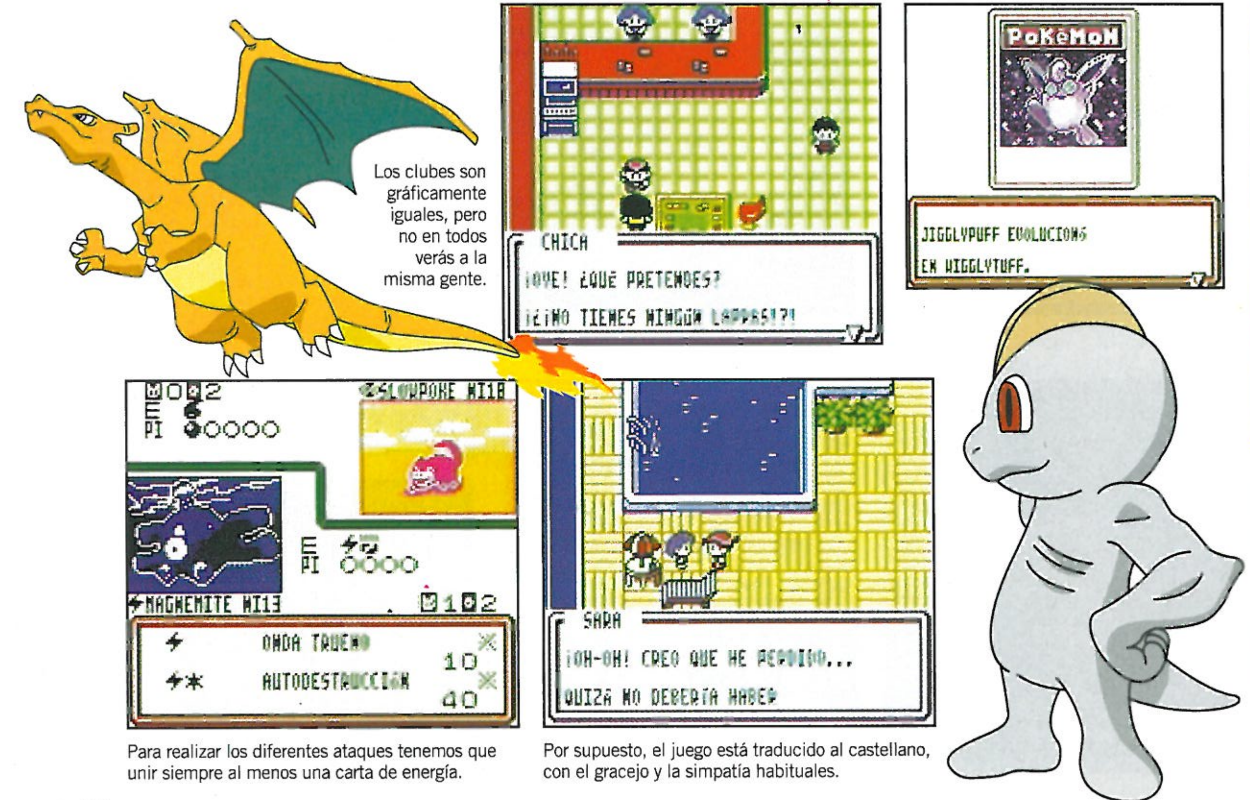
Aquí tenéis la mesa de juego, con las cartas en contienda.



La descripción de los poderes Pokémon es exhaustiva.



Podemos colocar hasta 5 Pokémon en la banca.



Los clubes son gráficamente iguales, pero no en todos verás a la misma gente.

Para realizar los diferentes ataques tenemos que unir siempre al menos una carta de energía.

Por supuesto, el juego está traducido al castellano, con el gracejo y la simpatía habituales.

LO QUE DEBES SABER SOBRE ESTA VERSIÓN

- Es el **juego de cartas intercambiables llevado tal cual, o casi, a Game Boy Color.** El juego está basado en el **conjunto básico de sobres y en las cartas de expansión Jungla y Fósil.** Para subir la libido, incluye cartas exclusivas, o sea que sólo puedes encontrar en esta versión.
- A la hora de jugar, combina el **avance clásico de Pokémon RPG con los combates de cartas.** El objetivo principal consiste en machacar a los 8 grandes maestros, lo que equivaldría más o menos a los líderes de gimnasio. Pero para eso, antes, debes reunir el mazo de cartas más potente. ¿Y cómo se consigue? Pues enfrentándote a todo el mundo para ganar todos los premios y cartas posibles. **Sólo con los mejores mazos, podrás luchar en igualdad de condiciones.**
- La idea de Pokémon es intercambiar, compartir. Pues en Trading Card ese objetivo se ha potenciado al máximo. **Los combates para dos jugadores son la bomba,** aunque también podréis intercambiar cartas, mazos completos e incluso generar nuevas cartas con la opción Pop Card.
- Cada vez que ganes un duelo, recibirás un sobre. Cada sobre contiene 10 cartas entre las cuales hay una rara. **Los mazos a su vez se componen de 60 cartas.** En la máquina de guardar mazos puedes almacenar hasta **60 configuraciones de mazos diferentes.**
- Si no eres fan de las cartas, también te "picará" el gusanillo del Trading Card. **El juego te enseña** (en realidad es el Dr. Mayo el que vela por tus conocimientos) a **manejar las cartas como un maestro:** te cuenta las reglas, te permite practicar, te da las palabras clave y encima dispone de un diccionario de términos para que nunca te pierdas.



POKéMON TRADING CARD



- Game Boy
- Lanzamiento: **diciembre 2000**
- Compatible Game Boy
- Cartas intercambiables
- Hasta 60 configuraciones de mazos
- Textos en castellano
- 8 megas
- Batería: sí
- Comentado: Nº 98 NA (Enero 2001)
- Puntuación: **92**
- Precio: 5.990 PTA

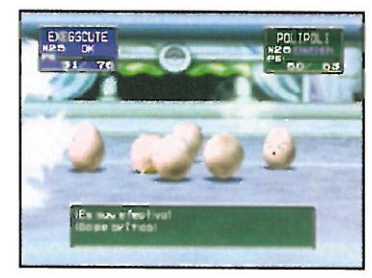


STADIUM La lucha más espectacular

Combates estilo Game Boy, con una presentación 3D de auténtico lujo.

Es este Stadium un juego muy especial. En realidad no hay una historia que te vaya introduciendo en el mundo Pokémon, sino que todo se basa en una cosa, en el aspecto más divertido de las ediciones de Game Boy: **los combates.** Que aquí se presentan impresionantes, con los **Pokémon en renderizado 3D,** bien grandes en pantalla, y con cada ataque doblemente animado: frames gráficos por un lado, y la voz del speaker, que aquí es el mismo que ha puesto la voz en la serie de televisión. Por tanto, como hay que combatir, la **estrategia** será el elemento importante. Y para ser un buen estratega Pokémon, nada mejor que conocer el juego como la palma de tu mano. Si estás entre el gremio de maestros, te será más fácil ganar (aunque disfrutarás igual). Prueba a luchar con los **Pokémon de tu edición Game Boy a través del Transfer,** es la repera.



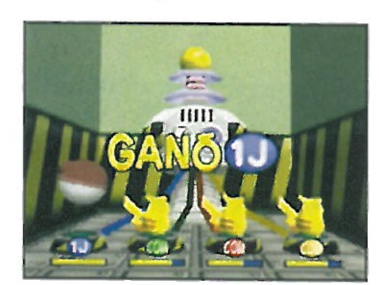


POKéMON STADIUM

- Nintendo 64
- Lanzamiento: **abril 2000**
- Combate-RPG
- 151 Pokémon
- Textos en castellano
- 256 megas
- Batería: sí
- Comentado: Nº 90 NA (Mayo 99)
- Puntuación: **91**
- Precio: 12.990 PTA

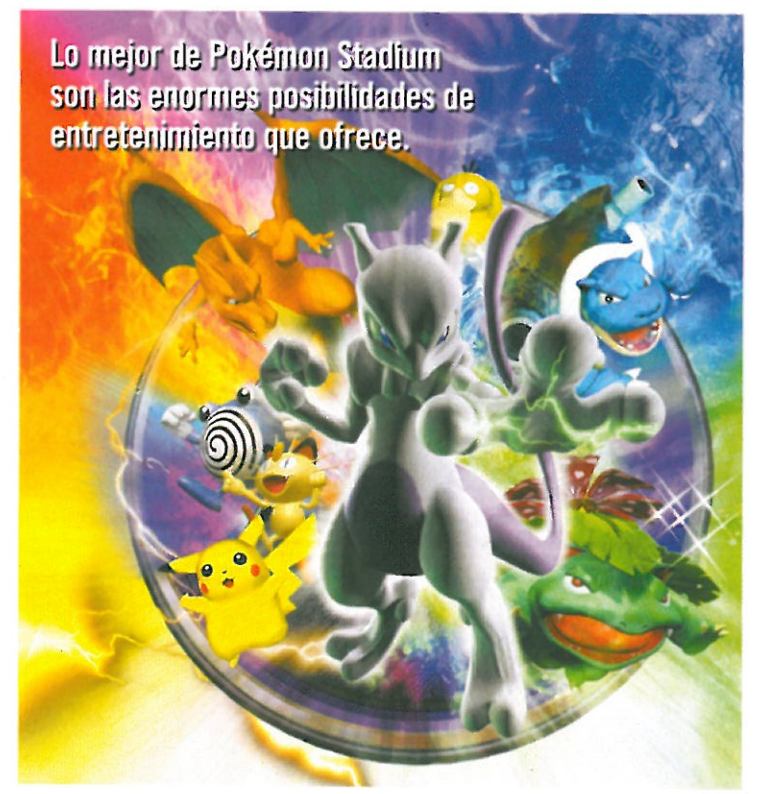


La presentación de los Pokémon en pantalla alcanza niveles espectaculares.



Se incluyen nueve minijuegos, cortitos, simples e increíblemente jugables.





LO QUE DEBES SABER SOBRE ESTA VERSIÓN

- Explota uno de los **aspectos más divertidos del universo Pokémon: los combates,** haciendo de ellos el argumento sobre el que se sostiene el juego. De darle variedad se encargan el **número y las posibilidades de cada Pokémon,** más la opción **Transfer Pak,** que permite comunicarnos con el cartucho de Game Boy.
- **Técnicamente es casi impecable.** Los Pokémon lucen impresionantes, grandes y renderizados, y los efectos de luz le dan al juego un punto especial de espectacularidad. Los ataques van acompañados de un movimiento rápido de los Pokémon, y un seguimiento de cámara que es capaz de girar, temblar y hacer zooms.
- La **estrategia es importantísima** y le da un aire muy determinado al juego. La elección de uno u otro ataque y de uno u otro Pokémon es determinante para ganar. Tanto como saber de Pokémon, ser todo un maestro.
- Pero no creas que sólo hay combates y más combates, **también nos acompañan nueve minijuegos** cortitos, simples y muy jugables, que permiten la participación de hasta **cuatro jugadores** y te harán producir muchas endorfinas (sí, hormonas de la felicidad).
- El nivel de los Pokémon que vayan a luchar es determinado por el tipo de copa. **Pika Copa, Mini Copa, Poke Copa y Super Copa** van admitiendo niveles más altos respectivamente. El último admite Pokémon N100, ¿tienes alguno? Además, cada Pokémon tiene un repertorio de **cuatro ataques** durante la batalla.

TRANSFER PAK

Es un periférico que básicamente permite jugar con el cartucho de Game Boy en la tele de casa. Pero además ofrece unas cuantas peculiaridades. A ver, coge tu cartucho Pokémon GB, mételo en el Transfer, el Transfer en el mando de N64, enciende la consola y...

- **Puedes cargar tu partida de Game Boy en Pokémon Stadium,** dentro de la opción Torre GB. Así puedes hacerte con algunos Pokémon más para ganar la Poke Copa.
- En la opción **Laboratorio de Oak, el profesor te dejará mirar tus Pokémon de Game Boy** con el impresionante aspecto que lucen en Nintendo 64. Incluso podrás ver las mismas opciones disponibles en el cartucho de GB, o ver cada Pokémon en una Pokédex alucinante.
- Sin el Transfer Pak siempre **tendrías que elegir Pokémon alquilados.** Mola más luchar con los que criaste con amor en tu aventura portátil.
- El **Transfer se incluye con el cartucho Pokémon Stadium,** aunque por supuesto lo puedes utilizar en otros juegos, como Perfect Dark.

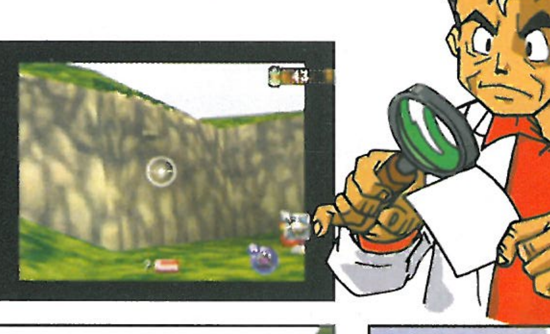




SNAP Originalidad al poder

Nos “colamos” en Isla Pokémon y capturamos sus mejores fotos en estado salvaje. ¡La bomba!

¿Cómo un **concepto tan simple y sencillo** puede generar tal capacidad de “enganchar”? La respuesta es que no estamos hablando de un universo “normal” de personajes, sino de Pokémon. Y eso quiere decir que... **¿a quién no le gustaría toparse con Pikachu mientras toma el sol en la playa tranquilamente?,** ¿o pillar a Meowth en pleno baile hawaiano? Pokémon Snap pone todos los elementos a nuestra disposición para que lo consigamos. A saber, una isla entera cargada de Pokémon (aunque desgraciadamente no estén todos los que son), gráficos que nos sitúan en el ambiente necesario, animaciones sugerentes, en fin una parcela técnica muy completa, que se redondea con “el gusanillo” de que Oak puntúe nuestras fotos con las mejores notas. El planteamiento está funcionando de maravilla en el mercado español, que seguro que agota los Snap disponibles para estas navidades. A nosotros **nos parece de lo mejorcito de la oferta de N64** en este momento.





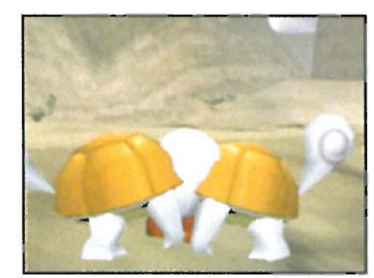
Con la imaginación adecuada, descubrirás todas las señales Pokémon del juego.



Con la PokéFlauta conseguiremos llamar la atención de algunos Pokémon.



La playa es la primera ruta del juego. Le seguirán cinco más.



El álbum Pokémon nos permite almacenar hasta 60 instantáneas. Que sean las mejores.





Oak examina tus fotos al concluir cada nivel. Sus criterios de puntuación son claros y exigentes. Fíjate en ésta. Incluye un especial, dos Pokémon de la misma especie, un buen tamaño y encima está centrada. Es perfecta.

LO QUE DEBES SABER SOBRE ESTA VERSIÓN

- Es un **título tan original, que ha creado su propio género.** ¿Vosotros cómo lo llamaráis?, ¿click'em up?, ¿fotos'up?, ¿fotografíalos a todos? Porque claro, el juego va de **hacer fotos a los Pokémon.** ¿Tienes la cámara a punto?
- Viajas a bordo de un cacharro inventado por el profe Oak, Zero-One se llama, a lo largo de **seis escenarios diferentes.** La ruta está predeterminada, de forma que lo único que ocupará tus manos será el manejo de la cámara.
- **Oak examinará tus fotos al final de cada ruta.** El álbum nos permitirá guardar las fotos que queramos hasta un máximo de 60. Así que tendrás que ir renovando tu colección para conservar tus mejores obras. Una buena puntuación te abre las puertas al siguiente nivel.
- **¿Cómo puntúa Oak?** El tamaño de nuestro Pokémon, o sea lo cerca que hayas estado de él, es lo primero, pero no lo que puntúa mejor. Te darán más nota si consigues centrar la imagen (te doblan los puntos), y aún más si sacas una pose especial del Pokémon.
- Los fans de Pokémon se lo van a pasar de rechupete con Snap. **¿Tú sabes lo emocionante que resulta fotografiar Pokémon en su hábitat natural,** en estado salvaje? Pues es la releche. Y además hablan con sus voces carácterísticas. Jimmy, no sigas que me derrito.
- **¿Y no nos aburriremos** si sólo tenemos que hacer fotos? Nada más lejos de la realidad. Cuando os enfrentéis a un recodo del camino en el que seis Pokémon hacen de las suyas, y descubráis que usando ítems salen más aún, recorreréis la ruta una y otra vez hasta haceros con todos.



POKéMON SNAP

- Nintendo 64
- Lanzamiento: **septiembre 2000**
- Click'em-up
- Seis rutas
- 128 megas
- Batería: sí
- Comentado: Nº 95 NA (octubre)
- Puntuación: **94**
- Precio: 10.990 PTA



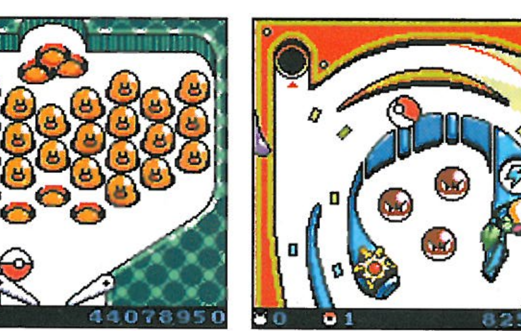
PINBALL El flipper que más flipa

Esta "máquina del millón" ya está haciendo muchos millones...

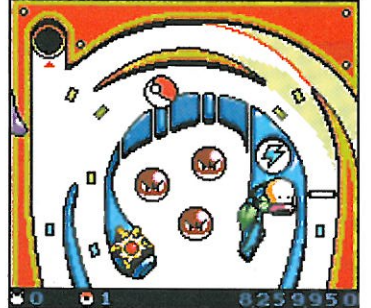
Nueva vuelta de tuerca al fenómeno, esta vez con premeditación y alevosía adictiva. **Los encantos de un pinball son demasiado irresistibles** para los usuarios de Game Boy (y la verdad, de cualquier otra máquina), pero imaginad hasta dónde puede llegar la fiebre **si le unimos Pokémon, Pokédex, Pikachu y Pokéball.** Nintendo ha demostrado que su **fenómeno es muy versátil** (tan pronto se hacen fotos como se pasa al pinball) y que siempre saben sacarle el punto de magia adecuado. Bueno, aquí se han excedido porque el juego, tocarlo es quererlo, quedarse pegado a los mandos de la Game Boy. Vaya, que Jimmy ya no quiere ni oír hablar de la tele.

LO QUE DEBES SABER SOBRE ESTA VERSIÓN

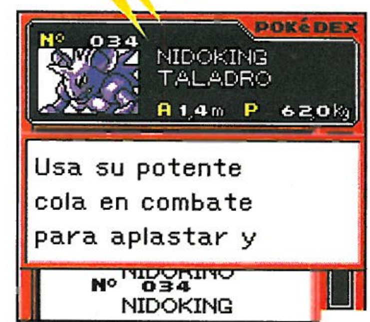
- Cambia completamente el concepto, aunque no el espíritu: **el RPG deja paso al pinball,** pero la idea de capturarlos a todos sigue presente.
- Hay **dos mesas, roja y azul, cada una con su estructura diferente.** En ambas debemos aprender cómo abrir los agujeros que nos permitan la captura y evolución de Pokémon.
- La **perspectiva utilizada da la sensación de mesa de pinball,** y los elementos que verás son los característicos de una de estas máquinas de millón: multiplicadores de bonus, potenciadores del nivel de la bola, cambio de escenarios, salvadores de bola, bolas extra...
- **La jugabilidad y el entretenimiento son los puntos fuertes.** Controles fáciles –aunque nos hubiera molado más haber redefinirlos– y una adicción sin límite: cuando lo termines, seguirás jugando y jactándote de tu completa Pokédex.
- Hablando de **Pokédex, aquí muestra 150 números** en los que irán apareciendo los números correspondientes a medida que los evolucionemos o capturemos. Podemos ver la imagen del Pokémon elegido en dos variantes, dibujo y sprite. Ah, y que no se vea el número 151 no significa que no exista.



Hay cuatro mesas de bonus como la de Diglet en el juego. Son todas sencillas.



Da en el Staryu para abrir pasillo hacia los Voltorbs. La mesa cambia según lo hecho.



En la Pokédex podemos ver el Pokémon elegido en dos variantes: dibujo y sprite.





Ya le tienes, ya has conseguido a este Pokémon. Bastaba con golpearle hasta que salieran en pantalla las letras de "cógelo".





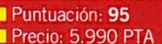


A veces es necesario recoger Piedra Lunar, Fuego, Cable Link... para que los Pokémon evolucionen.



POKéMON PINBALL

- Game Boy
- Lanzamiento: **octubre 2000**
- Compatible Game Boy
- Pinball
- 151 Pokémon
- Textos en castellano
- 16 megas
- Batería: sí
- Comentado: Nº 96 NA (Noviembre)
- Puntuación: **95**
- Precio: 5.990 PTA













ORO PLATA Metales preciosos

Era el lanzamiento más esperado, ahora es simplemente el más vendido de todos los tiempos.

Novedades a montones. Eso es lo que traen las nuevas ediciones Pokémon de Game Boy que han golpeado Estados Unidos con una furia sin precedentes. Casi 1.500.000 cartuchos salían de las tiendas durante la primera semana, lo que significó batir todos los records de velocidad y cantidad de ventas, que también poseían los Pokémon.

A la hora señalada

La gran novedad es la aparición de **100 nuevos Pokémon** que se unen a la lista de 150 ya conocidos. Se ha especulado tanto con sus nombres, que la publicación de la lista final fue uno de los mayores impactos informativos en USA. Allí se las gastan así. Ríanse de lo de Gore y Bush. Y entusiasmados con lo de los nombres, a los americanos se les escapaba otro buen detalle del juego, que a nosotros no se nos va a pasar por alto: **la acción en tiempo real.** Eso sí que es una bomba. Antes de empezar hay que fijar hora y día de la semana. El avance y las posibilidades del juego dependerán en gran medida del reloj interno que posee el cartucho. Os ponemos un ejemplo: imaginad que hay un barco que sale de tal sitio a las 12, un viernes; si no llegamos puntuales a la cita, el barco se irá sin nosotros y tendremos que esperar o buscar otros medios para alcanzar ese destino. ¿Mola o no mola? Desde luego a nosotros nos parece una idea genial.

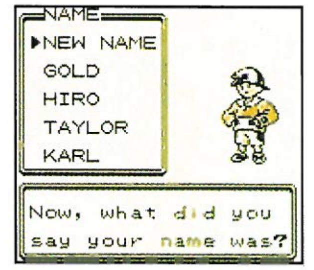
Elm, Ciudad Violeta...

Otra de las claves del éxito de los nuevos metales preciosos es el profundo **rediseño de mapeados.** Las islas son nuevas, y las ciudades, las localizaciones y hasta los personajes. Elm es ahora el profesor "base", y Oak aparece en el horizonte como un investigador de prestigio. A su vez, en las ciudades encontraremos nuevos lugares, y sitios ya conocidos pero con nuevas utilidades. Sí, no va a ver quién se resista. A nosotros nos queda esperar hasta **abril**, pero no se nos irá de la cabeza...



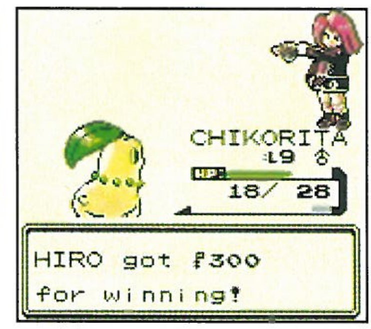


Lugia es el Pokémon que pone la imagen en la edición Plata: y se vende más que la dorada.



Adiós Ash, hola a todos estos nuevos entrenadores. Y si no te convence el nombre, pon tú el tuyo.

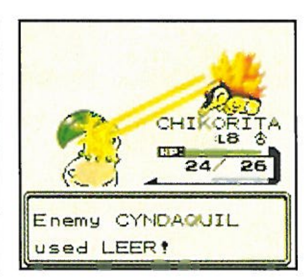


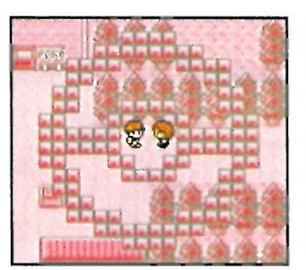


¿No queríais novedades? Pues aquí tenéis 100 nuevos Pokémon, todos los mapas rediseñados, nueva Pokégear, más entrenadores...

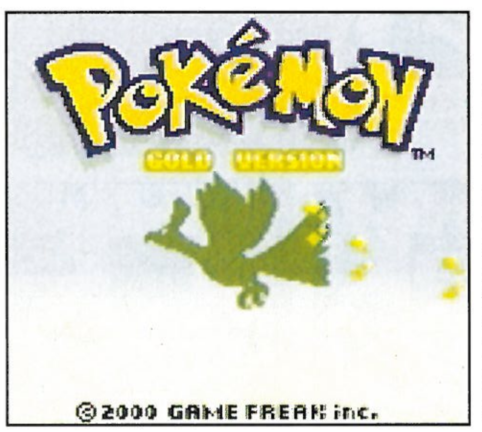






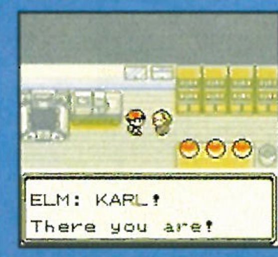


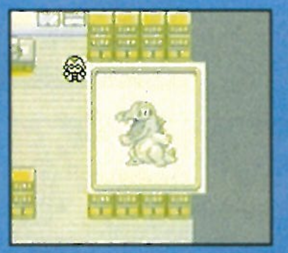


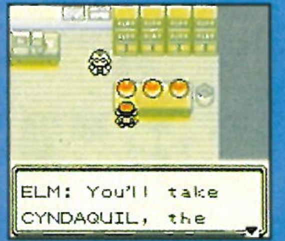


Por fin hemos tenido la ocasión de jugar con una de las nuevas ediciones Pokémon, y el feeling ha sido positivo. Nos aguardan muchas sorpresas...

TRES NUEVOS DE INICIO



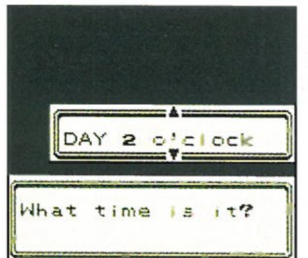




Cyndaquil, Totodile y Chikorita son las tres opciones para elegir Pokémon que nos brinda el **profesor Elm** (a Oak nos le encontraremos más adelante). Son Pokémon tipo **planta** (Cyndaquil), **agua** (Totodile) y **fuego** (Chicorita). ¿Cuál es mejor?, ¿con cuál nos tenemos que quedar? Bueno, eso lo responderemos en unos cuantos meses, que sois unos impacientes.

AQUÍ ESTÁN LOS NUEVOS POKéMON

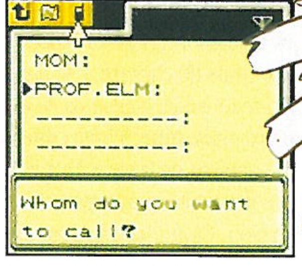
Ho-oh es la imagen ▶ de Pokémon Oro. Es el número 250, tipo fuego/vuelo, mide 3.8 m. y pesa 199 Kg.



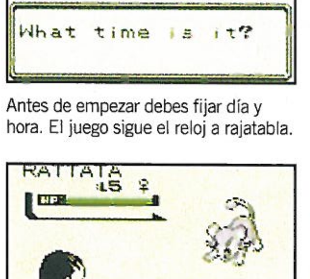
Antes de empezar debes fijar día y hora. El juego sigue el reloj a rajatabla.



El mapa es uno de los ítems que recibiremos al principio del juego.

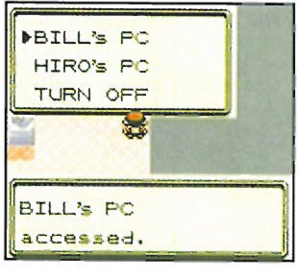


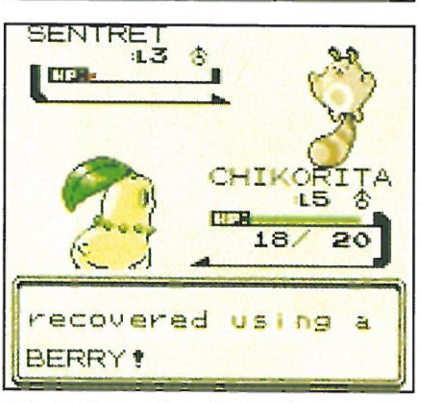
La nueva Pokégear incluye teléfono móvil. Ahora sólo faltan los números.

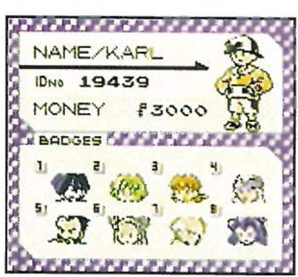


Este chaval nos enseña a utilizar la Pokéball. ¡A nosotros, uhm!

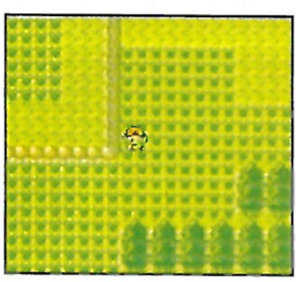








En la pantalla de arriba, Chikorita utiliza bayas para recuperar su energía. En la de abajo, el nuevo aspecto que ofrecen los Pokémon Center.



En las zonas de hierba seguiremos encontrando Pokémon salvajes.



QUÉ HAY DE NUEVO, POKéMON

■ **100 nuevos Pokémon se han unido a la lista inicial.** Las cuentas dicen que hay **221 Pokémon en cada versión,** dispuestos a ser capturados y entrenados. La lista final de nombres y números ha tenido en jaque a Estados Unidos estos últimos meses.

■ Los nuevos Pokémon **tienen sexo.**

■ Se estrena la **PokéGear,** un invento genial que incluye **reloj, teléfono celular, mapa y radio.** Con el teléfono podemos comunicarnos con otros personajes (siempre que conozcamos su número), y la radio es indispensable para localizar las emisoras de los diferentes pueblos específicos durante la aventura. Sus precios variarán, claro.

■ Se unen a la lista **dos nuevos tipos de Pokémon:** Dark (oscuro) y Steel (acero).

■ **Hay más entrenadores además de Ash.** Tenemos nombres predeterminados como Hiro o Karl, y la posibilidad de inventarnos el nuestro.

■ De Squirtle, Bulbasaur y Charmander, pasamos a **Totodile, Cindaquil y Chikorita** como Pokémon iniciales. Ah, y el profe que nos atiende se llama **ELM, aunque OAK** aparecerá por ahí.

■ Los Pokémon de las ediciones anteriores (Roja/Azul/Amarilla) pueden seguir evolucionando en esta versión, o incluso podemos ver sus **pre-evoluciones.**

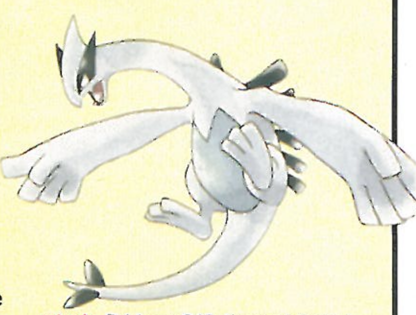
■ La **Pokédex** ha cambiado ligeramente. Adopta la estética del Pinball e incluye nuevas opciones.

■ Conseguiremos **nuevos tipos de Pokéball** para capturar Pokémon

■ El juego se rige con un **sistema de tiempo real,** que vigila un reloj interno. Antes de empezar debes introducir la hora y el día de la semana en que estás. Este sistema potencia la jugabilidad de los nuevos Pokémon, porque supone tendremos que hacer ciertas cosas sólo en un momento del día, o que ciertos Pokémon sólo aparecerán durante una determinada hora.

■ El **mapeado es completamente nuevo.** Nuestro nuevo héroe atravesará nuevas ciudades y se enfrentará con nuevos entrenadores. Sí, todo nuevo.

■ **La función de intercambio entre cartuchos ha sido potenciada.** Las ediciones anteriores son compatibles con Oro y Plata, aunque sólo con los Pokémon "antiguos". De hecho, los Pokémon raros de Rojo/Azul/Amarilla no aparecen en ninguna de las nuevas, así que tendremos que poner en marcha el cable link. Y otra cosa nos soplan: para que ciertos Pokémon evolucionen cuando los cambiemos, tendremos que unirles un ítem.



▲ Lugia, Pokémon 249, tipo vuelo/psíquico.

Alone in the Dark

Consola: **GBC** Compañía: **Infogrames** Tipo de juego: **Aventura-Terror** Lanzamiento: **No disponible**

Ver es creer... sí, es una Game Boy

Frótate bien los ojos, porque no estás alucinando: **estas pantallas son de Game Boy.** Pertenecen a la versión portátil de la nueva entrega de Alone in the Dark que está preparando Infogrames, y sus autores tienen nombre y apellido: **Pocket Games.** Este grupo inglés de desarrolladores se ha atrevido con lo que la gigantesca Capcom tuvo que cancelar en su momento (Resident Evil), porque la versión GBC no transmitía las sensaciones esperadas. Ésta sí los va a transmitir. **La tecnología de color en alta resolución que está utilizando Pocket Games en AiD "ya estaba a años luz de la de Capcom,** cuando cancelaron su Resident", nos comentan, "por lo que Infogrames decidió seguir adelante con el proyecto". Los resultados están a la vista.

¿Y de qué va? Alone es un **juego de aventuras basado en el miedo y la angustia.** Así respira el original de 32 bits y así lo hará la versión portátil. El protagonista se llama Edward Carnby y debe investigar el asesinato de su amigo Fiske en extrañísimas circunstancias. Las averiguaciones le llevarán a Shadow Island, un lugar-manicomio poblado por criaturas espantosas, donde tendrá que localizar unas piedras misteriosas.

Para crear el feeling de tensión que pretendían los programadores, Pocket Games **ha jugado con los ángulos extremos de cámara,** y se han animado los escenarios en alta resolución: hablamos de **ojos que brillan cuando nos acercamos, murciélagos que vuelan,** luces que titilan en las ventanas de la casa. **La aventura está llena de puzzles que resolver,** y que por cierto son exclusivos de esta versión. Como **los mapas, que han sido rediseñados completamente** desde el original.

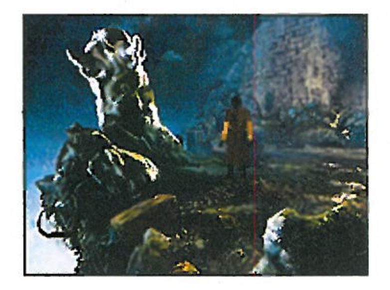
Excitadísimos nos hemos quedado al ver estas imágenes. Esperamos que cuando estemos frente a la pantalla sintamos la mitad de lo que estamos sintiendo ahora...



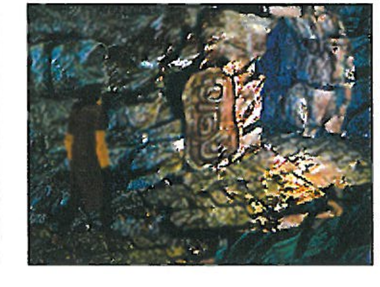
▲ **Claves** *del juego: gráficos en alta resolución, escenarios animados y escalado de sprites*

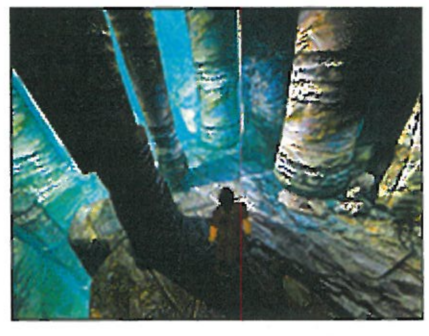


▲ *La* **aventura** *se desarrollará en Shadow Island, un lugar poblado por peligrosas criaturas.*









▲ *Se está trabajando en un apartado* **arcade** *que irá de "derribar" monstruos. Sólo en Game Boy.*

Será el primer juego para la portátil realizado en color de alta resolución.



Primera impresión

☺ Jo...roba, la leche, qué es eso, ¿una Game Boy?, ¡anda!... todas estas expresiones y otras más "entusiastas" se escucharon en la redacción al ver los gráficos de AiD.

☺ El juego no se quedará "sólo" en un "perfecto estuche". La jugabilidad estará a la altura de las circunstancias.

☹ Hay que verlo en movimiento para hacer las correspondientes apreciaciones. Si se moviera igual que se ve, sería...

☹ ¿Cuándo estará listo? En un principio iba a salir en Navidad, pero ahora nos anuncian que no habrá nada hasta marzo, al menos.







▲ *Los* **ángulos** *de cámara crearán la sensación de tensión adecuada.*





▲ *El mapa de juego y los puzzles son* **exclusivos** *de la versión Game Boy.*





¡Tom y Jerry vuelven al ataque!

¡En casa de Tom y Jerry se ha organizado una batalla campal! Defiéndete con todo lo que encuentres a tu paso: planchas, peceras, tartas, bolas de billar y, ¡hasta dinamita! Afina tu puntería: ¡esto es una lucha sin tregua!




GAME BOY COLOR


NINTENDO 64


PLAYSTATION



Tom & Jerry in Fists of Furry



Tom & Jerry en Roedor al Rescate



Tom & Jerry en Porrazos a Diestro y Siniestro















Blade

Consola: **GBC** Compañía: **Activision** Tipo de juego: **Beat´em Up** Lanzamiento: **Diciembre**

A tortas con los vampiros

Tras el turno de **Spiderman y la Patrulla X,** Activision ha elegido una nueva licencia Marvel para llevar a la Game Boy. El título suena muy bien: Blade. A ver, repitan conmigo: Blade. **Suena a Wesley Snipes luchando encarnizadamente contra los vampiros,** a efectos especiales, a mucha música, a peliculón al fin y al cabo. ¿Qué nos queda de todo eso en la versión portátil ?, os estaréis preguntando. Pues sobre todo **golpes y vampiros.** Porque lo que tenemos aquí delante es un beat´em up en toda regla. Y Blade es Blade aquí, en el cine y en Roma. Aunque, mire usted por donde, **el juego no está basado en la película, sino en los cómics.** Pero no perdemos un ápice de emoción. Está asegurada a base de mamporros y cachileches. Y Blade es un experto. Sólo hay dos botones, pero **las combinaciones nos permitirán ejecutar golpes asombrosos,** más aún si utilizamos el cursor. Además podremos usar **armas, tanto cuchillos, boomerangs y espadas, como rifles y pistolas.** El boomerang viene de serie, las otras hay que encontrarlas. Pero una vez que estén en nuestro poder, incluso podremos potenciarlas. Además hay en juego ítems como un mapa o llaves para abrir determinadas zonas. Hablando de zonas, tres para empezar: la base, que es una pantalla estática en la que practicamos la puntería con los vampiros; el metro, donde se impone el enfrentamiento dos para uno; y Hong Kong, con rivales durísimos. Al final de cada **nivel -hay siete en total- nos espera un jefe de fase.** Si no acabamos con él, no hay ni password ni salvación que te crió. Y son complicados, casi tanto como algunos vampiros intermedios. Eh, es Blade, ¡te puedes montar tu propia película!



▲ *Es un* **beat´em up** *al viejo estilo, con avance lateral y un buen número de golpes.*

▲ *El* **mapa** *inicial nos brinda la oportunidad de comenzar en tres fases diferentes.*



▲ *No sólo de armas vivirá el bueno de Blade, también buscaremos* **ítems.**

El juego no está basado en la película, pero nos ofrecerá buenos golpes y mucho ritmo igualmente.

Armas antivampiro





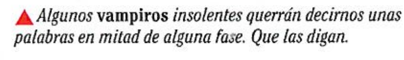
▲ **El cazavampiros podrá manejar interesantes armas durante su "cruzada".** *De serie le hemos visto con una especie de boomerang-shuriken (aunque sólo caben 5 en el depósito) y una espada ninja con la que nos enfrentamos a los jefes finales. Sin embargo también hemos oído hablar de otras armas blancas y algunas de fuego que por supuesto tendremos que ir localizando durante el juego. Suerte, las necesitarás.*



▲ *Esta fase es un reto a la* **puntería.** *El objetivo es acertar a todo lo que se mueva.*



Estamos ante el ▶ *combate* **definitivo.** *El gran vampiro nos desafía.*



▲ *Algunos* **vampiros** *insolentes querrán decirnos unas palabras en mitad de alguna fase. Que las digan.*

Primera impresión

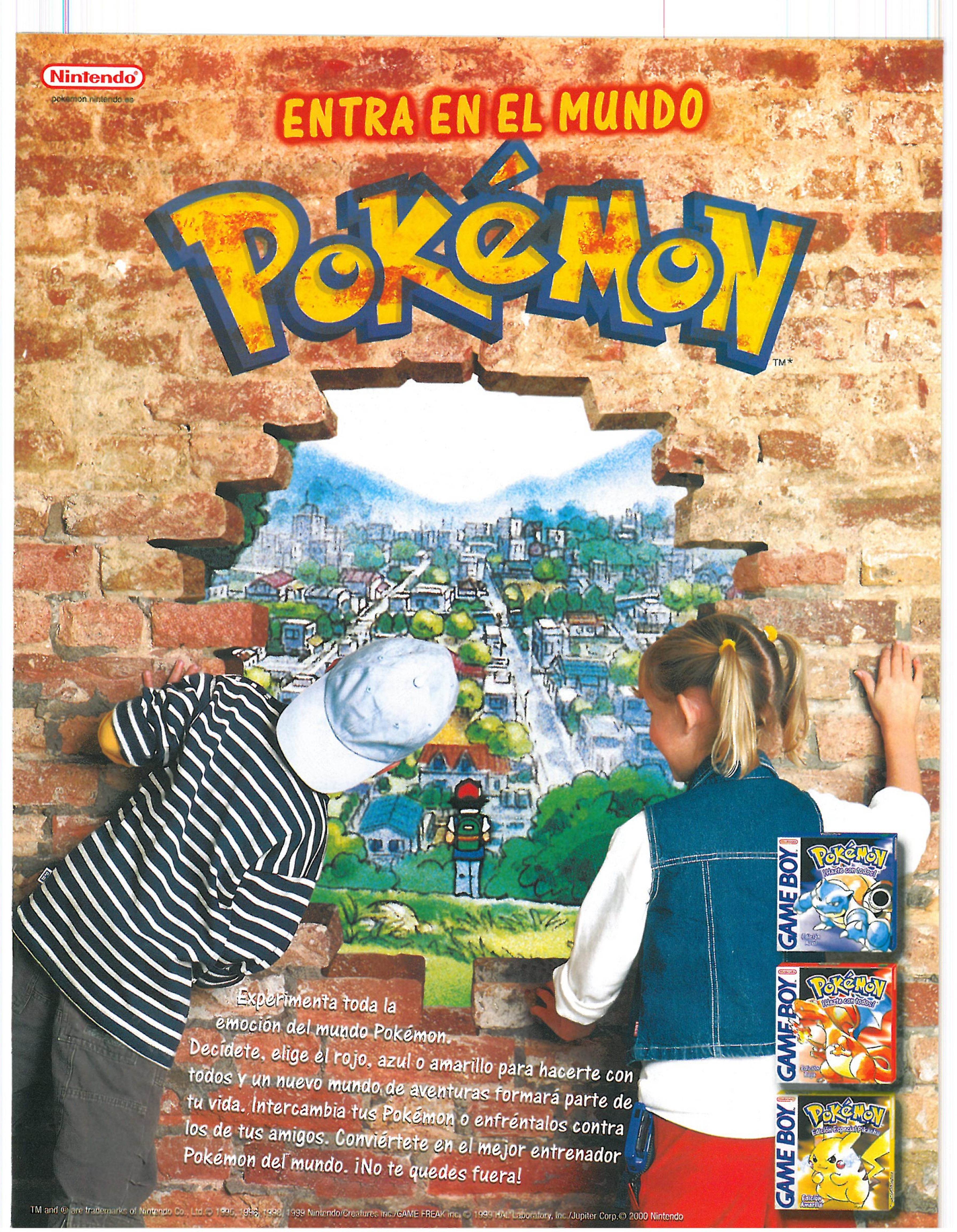
☺ Hacía tiempo que no nos enfrentábamos con un beat´em up de los de antes. Teníamos muchas ganas.

☺ La variedad de golpes del protagonista y la posibilidad de utilizar gran variedad de armas.

☹ Que no esté basado en la película de Snipes no creas que nos mola mucho. Bueno, si hacemos la vista gorda...

☹ La dificultad de algunos enemigos: no se dejan ni rozar cuando ellos ya nos han cazado.




Nintendo®
pokemon.nintendo.es
ENTRA EN EL MUNDO
POKéMON
TM*
Experimenta toda la emoción del mundo Pokémon.
Decídete, elige el rojo, azul o amarillo para hacerte con todos y un nuevo mundo de aventuras formará parte de tu vida. Intercambia tus Pokémon o enfréntalos contra los de tus amigos. Conviértete en el mejor entrenador Pokémon del mundo. ¡No te quedes fuera!
GAME BOY
POKéMON
¡Hazte con todos!
GAME BOY
POKéMON
¡Hazte con todos!
GAME BOY
POKéMON
Edición Especial Pikachu
Edición Amarilla
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.© 1995, 1996, 1998, 1999 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. © 1999 HAL Laboratory, Inc./Jupiter Corp.© 2000 Nintendo

The Grinch

Consola: **GBC** Compañía: **Konami** Tipo de juego: **Acción** Lanzamiento: **Diciembre**

Feliz Navidad, feliz Navi... ¡buah!

Konami, después del exitazo obtenido con Metal Gear Solid para GBC (totalmente justificado), quiere seguir haciéndose con la simpatía de los usuarios y está a punto de lanzar The Grinch, **un cartucho de Universal basado en la película** del mismo nombre. Este duende-ogro-animal tan verde que ronda por la página es el susodicho. A pesar de tener una **pinta tan divertida, en realidad es una mala perso... es un mal duende-ogro-animal.** Quiere fastidiar las navidades a la gente robándoles todos los regalos y tú NO deberás impedírselo. Más que nada, porque irás con el malo, chaval. **Manejaremos a Grinch y a su simpático chucho** con el fin de **limpiar de regalos cada uno de los treinta niveles** que encontraremos. Pero la cosa no será fácil, ya que la gente de tu pueblo (del de Grinch, vamos) estará custodiándolos cual niña de "El Exorcista", es decir, mirando hacia todos lados (pero sin retorcerse el cuello). Y lo más gracioso es que si te ven, te matan, sí pero... ¡a besos y abrazos! Porque lo que quieren los amables pueblerinos es que el duen... el bicho éste, **también disfrute del espíritu navideño,** regalos y peladillas esas que perduran hasta el 22 de Abril. Vamos que, si metes en la licuadora un cartucho de Pac-Man, otro de Metal Gear Solid, y un CD de "güitejnake" saldrá algo muy parecido a Grinch.

¿Cotilla yo? A mí me pagan por limpiarlo to-do, señor mío.





▲ **Vale, Mari,** *no te sulfures. Si en realidad estábamos hablando de Grinch, que, además de limpiar de regalos las angulosas calles del pueblo, también debe meterse en lugares cerrados (bastante más difíciles de limpiar) para conseguir su fin. Mari: ¡Ah, creía, chaval!*



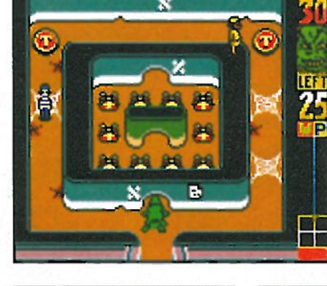
▲ *Hum... esos dos* **se miran** *mucho. Para mí que están...*

▲ *...liados o algo. ¡Pues no! ¡El señor policía en realidad* **me quiere a mí!**



▲ *Entre los* **perros** *también habrá "bocaos", pero con peor intención.*

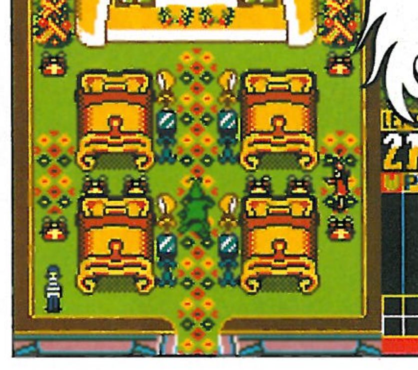






▲ *Los* **textos,** *de momento están en "raro". Veremos la versión final.*





El bicho verde, además de esconderse, podrá **andar a gatas.** *Muy MGS, también.* ▶



Si os gustó esconderos en Metal Gear, Konami os trae otra ración mucho menos seria.



▲ *¿Quién ha traído* **más animales** *a casa? ¿No basta con Jimmy?*



▲ *Jimmy: Si tan animal soy, me voy a hacer de reno con esta Noela. ¡Bye!*



▲ *Con habilidad, se puede hacer chocar a los buenos y ganar* **extras.**

Primera impresión

☺ La fórmula es simple pero muy adictiva. No debes ser visto, pero tienes que pasar por TODOS los pasillos de cada nivel para recoger los regalos.

☺ Cuando un "enemigo" ve a Grinch, sale corriendo tras él y se monta una persecución que ni "los payasos de la tele". Y si le pillan, beso al canto. ¡Mola!

☹ El apartado gráfico no está muy trabajado. Veremos si finalmente los escenarios no quedan tan simplones como los de la versión que hemos jugado

☹ Aunque se monten jaleos de "los payasos de la tele", Jimmy dice que... ¡no está Chinarro! A ver si puede ser que Konami lo fiche, que le molaría al reno.

ESPECIAL TENDENCIAS INVIERNO 2000

DEMODA

diciembre 2000

ESTE INVIERNO SE LLEVA EL COLOR

SUPER MARIO, EL GRAN CLÁSICO DE NINTENDO, ARRASA EN GAME BOY COLOR. COLOR Y MÁS COLOR.





SUPER MARIO, el top de los juegos de consola, revoluciona con su colorido el mundo de los juegos en su más real y divertida aventura. Lo último es SUPER MARIO BROS. a todo color, en exclusiva para GAME BOY COLOR.







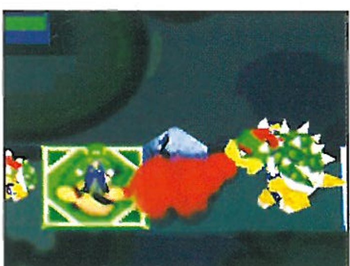
www.nintendo.es

Mario Party 3

Consola: **N64** Compañía: **Nintendo** Tipo de juego: **Tablero** Lanzamiento: **No disponible**

¡Cuantos más, mejor!





Hala, hala, dejad un momento el Mario Party 2, que tenemos una cosa interesante que contar sobre... ¿Hola? ¡¿Queréis hacer caso de una vez?! ¡Eh! ¡MARIO PARTY 3! Ahora. **Hudson está a punto de terminar la tercera parte del título más jugado** en prohibidas fiestas caseras y obligadas reuniones familiares. El juego, que aún está al **70% de desarrollo**, saldrá a la venta estas navidades... en Japón (sin llorar). Pero ya tenemos cosas que contaros sobre él, como, así, por decir algo, que contendrá... ejem... **¡70 minijuegos completamente nuevos!** (sin saltar) **¡diez tableros!** (sin gritaaaar) y además, ¡nuevos personajes, como Waluigi! (¡sin besar, apartaos!). Y es que, la que se supone última entrega para los 64 bits, quiere ser la mejor. Todo aquel que haya jugado a las otras dos partes, ya puede frotarse las manos, pues **mantendrá todos los modos** vistos hasta ahora e incluirá **uno nuevo para un jugador**, en el que llevaremos una pareja que nos ayudará en los minijuegos. Además, para redondear la faena, se han mejorado los juegos de batalla y se han incluido **diez ítems diferentes** que se podrán comprar en las tiendas o recoger en juego. No falta de nada, ¿verdad? Eso sí, la mejora técnica no parece que vaya a ser grande, aunque con lo visto en Mario Party 2, nos parece un nivel más que suficien... ¿Estáis escuchando? Sí, a vosotros también.



Cada uno de los **diez escenarios** *se basará en un tema determinado, como ocurre en MP2.*

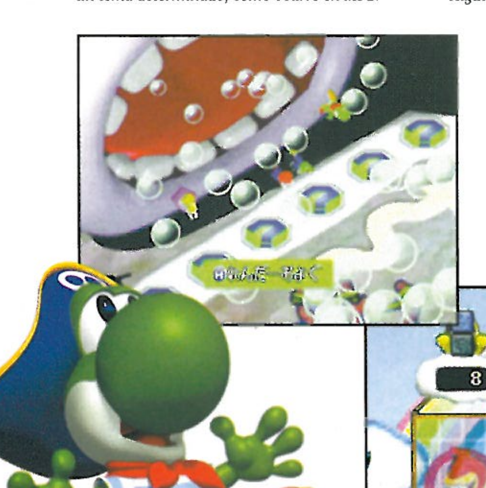


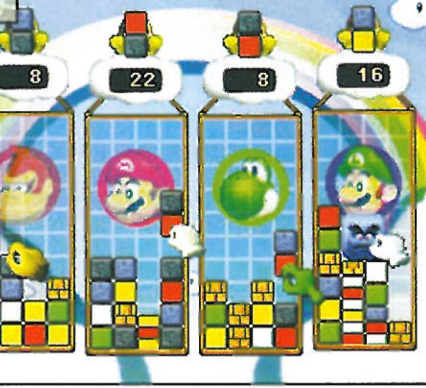
Mirad, dos bolas corriendo por la nieve. Alguien debe haber pisado una **interrogación.**

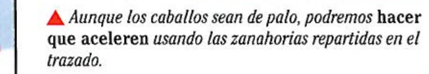


Aunque esté en japonés, nos da que aquí se elige el **modo de juego.**

La próxima entrega de Mario Party incluirá ¡70 nuevos minijuegos!







Aunque los caballos sean de palo, podremos **hacer que aceleren** *usando las zanahorias repartidas en el trazado.*



Primera impresión

☺ Si nos pareció "guachis" que incluyeran 40 nuevos minijuegos en MP2, imaginad cómo andamos con MP3. Nos vamos a liar a besos con Hudson y Nintendo.

☺ Se ha pensado en los pobres solitarios, creando un modo de juego exclusivamente para ellos.

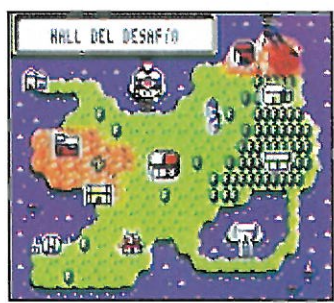
☹ Aunque el apartado técnico sea algo secundario, esperamos que se acuerden de la capacidad de N64. Al menos, que la aprovechen como en MP2.

☹ Sale ya en Japón, en USA ya tiene fecha... ¿y nosotros?, ¿eh? ¡sigh! ¿es que nadie nos quiere?




Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
PiKachu
Sonic
Nights



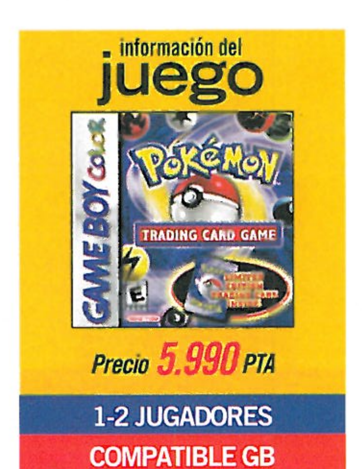


El juego se ha diseñado con la mente puesta en las partidas de dos jugadores. Compartir y luchar son las palabras clave en Trading Card. En el Centro del Regalo podemos intercambiar cartas o configuraciones de mazos. Mientras que en el Hall del Desafío disputáis feroces duelos, enfrentando vuestros mazos. Además, existe una opción Pop Card con la que podéis generar nuevas cartas.

Pokémon Trading Card

Mola un **mazo**

GAME BOY COLOR
NINTENDO
CARTAS INTERCAMBIABLES
8 MEGAS
8 CLUBES
BATERÍA: SÍ



En su última genialidad, Nintendo ha sellado la **unión entre dos de los tres grupos de fans Pokémon**: los que se pirran por el **cartucho RPG** y los adictos a las **cartas intercambiables** (el tercero está formado por los que no se pierden la serie de televisión). Así, el juego de **Wizard of the Coast** se ha convertido en la mejor excusa para dibujar una aventura en la que el protagonista, o sea tú, persigue las **cartas Legendarias Pokémon**.

Un "mazo" de premios

El "tran-tran" del juego se coge enseguida, aunque tengas que invertir tiempo en el laboratorio del Dr. Mayo, **empapándote del tutorial -magnífico-** que incluye y ganando tus primeros combates. A partir de ahí, la **mayor parte del tiempo la pasarás enfrentando tu mazo** al de los rivales que te desafíen. Combatiendo sin pausa hasta que derrotes a los **8 grandes maestros** y estés preparado para la batalla final en el Panteón Pokémon.

La "gracia" está en que te dejes **atrapar por la mecánica de las cartas intercambiables**, pero ten por seguro que el juego te lo pone fácil. Los combates no se eternizan, son **dinámicos** y además reclaman una gran dosis de estrategia (y algo de azar). El objetivo es **conseguir los mazos de cartas más potentes** para arrasar a los maestros del juego, pero la idea es que no exista jugador sobre la Tierra capaz de vencerte. Así, el **tirón de Trading Card** está en **jugarnos el mazo contra otros usuarios**, poniendo sobre la mesa nuestros premios y arriesgando cada carta conseguida.

Con rivales humanos, el éxito del juego está garantizado. Esa debe ser la evolución lógica, porque la aventura del Trading Card se termina más rápidamente que la de los Rojo, Azul o Pinball. Pero sin duda es igual de atractiva.

Cartas de entrenador



*Nos permiten **revolucionar la partida**. Las hay de varios tipos, más simples y más complejas, de ataque y de curación, pero todas resultan bienvenidas al mazo.*



Dame energía y toma premios





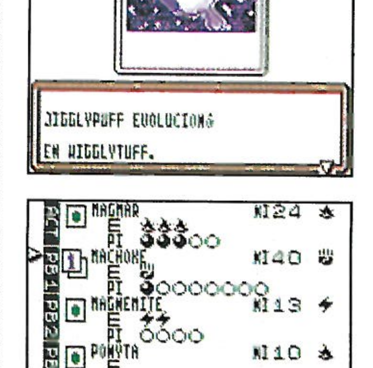




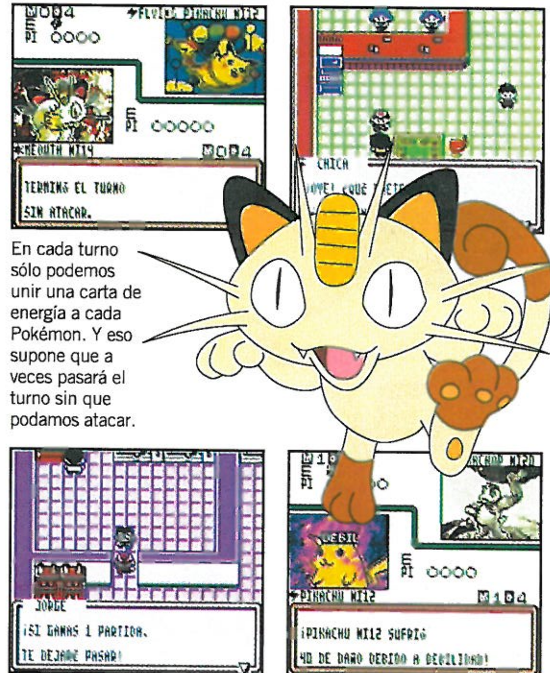
La clave de los combates está en las ***cartas de energía y en las de evolución.*** *Antes de cada ataque hay que unir o varias energías al Pokémon activo, y el golpe será más potente según evolucionemos. El caso es derrotar al rival y ganar los premios en juego.*



El verdadero tirón de Trading Card está en jugarnos las cartas contra otros usuarios.



Los Pokémon básico pueden evolucionar a tipo 1 aplicándoles las cartas correspondientes. Nuestros ataques serán más potentes, pero también requerirán más energía.



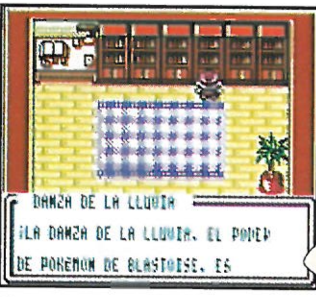
En cada turno sólo podemos unir una carta de energía a cada Pokémon. Y eso supone que a veces pasará el turno sin que podamos atacar.



Te enterarás bien de los poderes especiales de cada Pokémon.

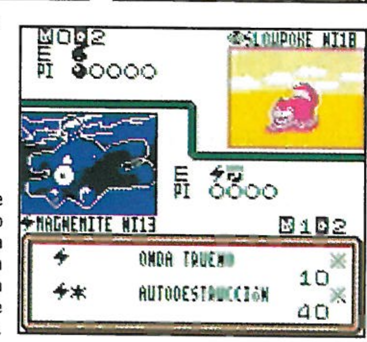


A través del PC recibimos los mails cargados de pistas de Oak.



En casa de ?? podemos aprender muchos trucos sobre los Pokémon.

Para enfrentarte a los grandes maestros, antes tendrás que vencer a sus discípulos.



Las posibilidades de ataque de nuestro Magnemite. Para autodestrucción necesita energía eléctrica y de cualquier otro tipo.



En la máquina de guardar mazos construimos los mazos que queramos.

El Análisis

GRÁFICOS **83**

Siguen la línea de la serie. La parte aventura es clavadita, pero las animaciones en el combate aparecen más trabajadas.

MOVIMIENTOS **79**

Pues estamos en las mismas. El motor del juego es igual, así que... y tampoco en los combates hay demasiado movimiento.

SONIDO **83**

La banda sonora es tan pegadiza como de costumbre. Los efectos no lucen tanto como nos hubiera gustado.

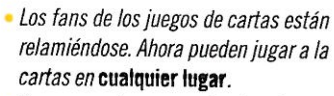
JUGABILIDAD **94**

En eso no falla. Mira que las cartas podían ser algo aburrido y que además mucha gente no sabe de qué va el tema, pero no. Es fácil jugar, es divertido, mola ganar y no pone pegas.

ENTRETENIMIENTO **92**

El periodo de aprendizaje y "doma" es entretenidísimo. A cada partida vamos aprendiendo cosas nuevas. La idea de hacerse con el mejor mazo resulta de lo más tentador, para ponerlo en práctica contra otros jugadores.

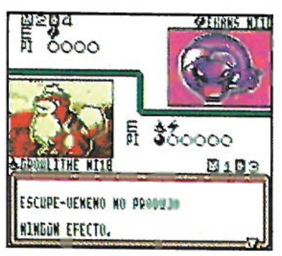
TOTAL 91

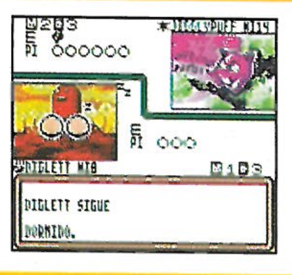


- *Los fans de los juegos de cartas están relamiéndose. Ahora pueden jugar a la cartas en* **cualquier lugar.**
- *Buenas opciones para* **dos jugadores:** *intercambio, desafío, nuevas cartas...*
- *El* **fenómeno** *no cesa, y además se ve sustentado por juegos de una gran variedad: ¿cartas Pokémon? Aquí tienes.*
- *La pregunta del millón: ¿y si no me* **gustan las cartas?** *Bueno, a todo se le coge el tranquillo...*

Confusión, parálisis, sueño profundo...



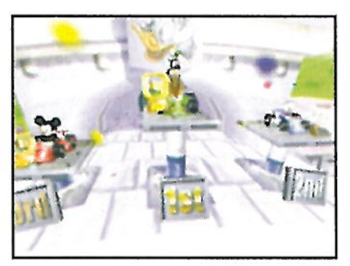




Los Pokémon pueden tener 4 estados especiales: paralizados y dormidos pierden un turno; envenenados reciben 10 puntos de daño tras cada turno; y confundidos deben jugárselo a cara o cruz con una moneda.







Los tres modos principales de juego nos desafían a participar en diferentes carreras a lo largo y ancho de los USA. La única diferencia entre Traffic Troubles, Freeway phobia y Motorway mania es el escenario. Para cada uno hay cuatro pistas y tres niveles de dificultad. Ganando las carreras conseguiremos además desvelar unos cuantos secretos.



En la imagen de la izquierda, recorrido por Las Vegas, dentro y fuera de los casinos. En la que tenéis junto al texto, las cabezas de los presidentes en el Monte Rushmore, sólo que bajo el prisma Disney.

De los seis pilotos iniciales, sin duda Mickey es el más completo y equilibrado.

Mickey´s Speedway USA

Mickey, en la **ruta 66**



NINTENDO 64
NINTENDO-RARE
CARRERAS
128 MEGAS
20 CIRCUITOS
BATERÍA: SÍ



Si al ver las imágenes de este juego no te han venido a la memoria títulos como **Mario Kart** o **Diddy Kong Racing**, es que no eres tan nintendero como vas diciendo por ahí. No, no te lo tomes así: es algo que se ve a la legua. Y si no, fíjate bien. ¿Ves? Hay **karts**, hay protagonistas que han hecho de todo menos correr rallys, hay circuitos que no se parecen en nada a los de fórmula 1 y además tienen obstáculos y hay, ya para reafirmarlo del todo, **¡¡ítems!!**

Más de Mario que de Diddy

Ah, eh, ¿pero será posible que haya gente que no todavía no ha probado estas joyas de N64, y que no sepan de qué estamos hablando? Aquel que levanta la mano, ya le veo. Pues Mickey´s Speedway USA es **un juego de karts, pilotados por seis personajes Disney** (al principio, luego aumenta el plantel), que recorren más de 20 localizaciones de Estados Unidos. Esta es la teoría. La práctica nos pone al volante de seis "balas" que en tres de los 4 modos de juego principales, harán lo posible por llevarse la victoria (en el otro también, pero de otra forma). En fin, eso supone buscar atajos, que los hay, apurar las curvas, que es vital, y **lanzarse todo tipo de ítems, que además te ríes mucho**. Si le unimos que el **modo contest** (el cuarto en discordia) es un todos contra todos en un escenario abierto (con mapa incluido), cada vez son más claros los parecidos con Mario Kart. Más que con Diddy Kong Racing, donde primaba la aventura y se planteaban otros minijuegos.

Pero como lo que importa es jugar, más allá de otras comparaciones, **Mickey no os va a decepcionar**. El motor elaborado por Rare es rápido y suave, los personajes aparecen tan nítidos como los escenarios y el **control es brillante**, a pesar de la velocidad que se llega a alcanzar. ¿Gustará a todo el mundo? Es **un juego para todos**, pero seguro que encantará a los más pequeños. Y no sólo por que lleve la firma Disney, sino también porque resulta muy asequible y el nivel de desafío no es especialmente alto.



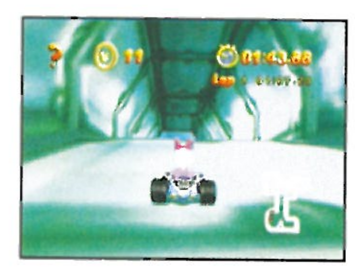
Los ítems, esos grandes amigos





No te pierdas ni uno: molan, son divertidos y además facilitan la vida. Están metidos en esa especie de barril con interrogante y los tenemos de varios tipos: por ejemplo, **aviones y coches RC que salen disparados a por el rival, cúpulas de energía protectora**, **turbos** para salir como un rayo, y **lluvia** de Manitú o aceite para frenar a los rezagados.







Busca los atajos. Unos te permitirán adelantar a la manada y otros pillar ricos ítems. Eso sí, no todos son fáciles. De hecho, éste de arriba es casi suicida.

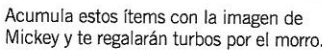




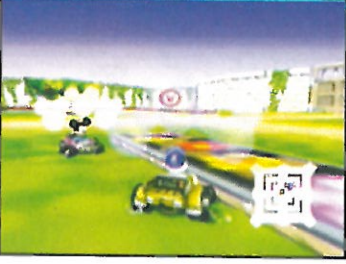


Jorgito es el primer piloto secreto que desbloqueamos en el juego. Un tipo rápido y hábil con el que disfrutaréis de la velocidad. Otra cosa: el juego está traducido al castellano.





Acumula estos ítems con la imagen de Mickey y te regalarán turbos por el morro.



En el modo Contest, pilotamos karts diferentes, parecen modelos 4x4.



Donald en derrapada tras tragarse el ítem aceitoso que ha soltado el coche de Goofy.







Las bandas turbo nos ponen a cien por hora en una milésima. Písalas cuando las veas, y recuerda que no todas serán tan fáciles como ésta.

El Análisis

GRÁFICOS 90

Sólidos y brillantes. Los escenarios son muy variados y saben jugar con los efectos de luz. Nítidos y sin reproches los pilotos, que han salido perfectamente en la foto.

MOVIMIENTOS 91

La sensación de velocidad es magistral, y la media de frames altísima. Los pilotos se desenvuelven perfectamente.

SONIDO 89

Blues, jazz, sonidos tranquilos y bien combinados. Adiós al jaleo y al rock'n roll. Un montón de voces llenan el ambiente de efectos.

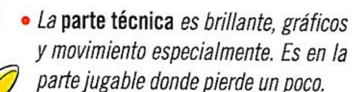
JUGABILIDAD 86

El nivel de dificultad confirma que va dirigido a un público infantil. Los expertos del volante se pasearán, literalmente.

ENTRETENIMIENTO 89

Si os divirtió Mario Kart, lo de Mickey es una apuesta segura. Pero sabed que es más facilón que el del bigotes, y que flojea en los modos de juego, que en realidad se reducen a dos: carreras y batalla.

TOTAL 89



- *La* **parte técnica** *es brillante, gráficos y movimiento especialmente. Es en la parte jugable donde pierde un poco.*
- *Hereda las directrices de* **Mario Kart**, *sólo que con personajes Disney en lugar de Nintendos. Puede que esperásemos un poco más a estas alturas.*
- *La* **banda sonora** *es "diferente". Le va bien al juego, pero es tan "calmadita".*
- *Que no se nos olvide decir lo de los* **textos en castellano**. *No es que haga falta leer mucho (hay un original sistema de e-mails), pero por lo menos que lo poco, se entienda.*

Todos contra todos en el modo contest





Tienes cuatro escenarios a tu disposición donde, ya sabes, ***sólo puede quedar uno****: tú, claro. Busca los ítems sagrados y enfréntate sin miedo a los rivales. Es molón para un jugador, pero* ***se sale si compartes*** *pantalla.*





La presentación nos muestra a Daisy, la que se supone chica de Donald, haciendo sus pinitos como periodista. Pero en plena conexión en directo, el mismo Merlock aparece para secuestrar a la muy pata, que ni se defiende ni nada. Narciso se lanza raudo al rescate y, unos minutos después, Donald. Y todo con el mismo motor gráfico (muy vistoso) y en inteligible castellano.

NINTENDO 64
UBI SOFT
PLATAFORMAS
96 MEGAS
20 FASES
BATERÍA: NO

información del
juego

1 JUGADOR | CONTROLLER PAK | RUMBLE PAK

Precio ***10.990*** *PTA*



Donald Duck Cuack Attack

¡Con la gorra... **p'alante!**

Entre nosotros, cuando llega un juego de personajes como el pato Donald y esas cosas, uno espera encontrarse con un jueguecino para menores de seis meses, o así. Pero cuál no ha sido nuestra sorpresa (no tanta, que ya lo habíamos visto antes) al ver la **calidad gráfica, el movido desarrollo, el maravilloso control** y...

Sobre todo, la profundidad

Siguiendo el ejemplo de uno de los títulos más carismáticos de 32 bits, Ubi ha reproducido la idea de **"avanzar hacia el fondo"** en la mayoría de los niveles de DDCA. Y **les ha quedado de miedo.** Además de colocar enemigos e ítems como Zeus manda (de forma que creen adicción en el jugador) entre plataforma y plataforma, no vemos un ápice de popping ni polígonos fantasma. Pero tiene más tipos de fases, claro. Las **horizontales semi-3D**, clavaditas a las de Tarzan (sobre todo en lo monas que son) y las de "jefe final", en 3D totalmente, pero de decorado fijo. Todas ellas tienen en común, excepto algún jefe, la **poca dificultad.** Y es algo que, aunque puede ayudar a enganchar en un principio, termina rápidamente con el juego. Eso sí, los retos secundarios, como Time attack y Bonus, le dan algo más de duración al cartucho. Pero originalidad y calidad, no se los quita nadie.

Usted dirá, jefe...

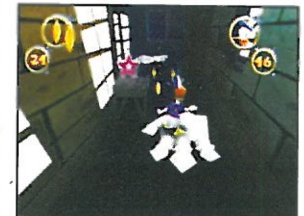




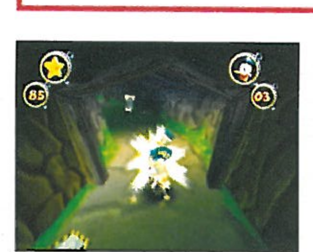
Cada uno de los jefes se lo monta "a su bola", sobre todo el Golfo Apandador del segundo decorado, que se lía a bolazos con nosotros intentando aplastarnos. En cambio, el primero, un "posho" enorme, aprovecha su propio tonelaje con la misma intención. Unas patadas en la cabeza a cada uno de ellos, y a por otra fase.

"Padelante, padelao, haciapatrás..."





*En DDCA encontraréis **niveles con avance hacia adelante, atrás y lateral.** Quizá os resulten más fáciles los laterales, pero desde luego todos son **jugables a tope.***





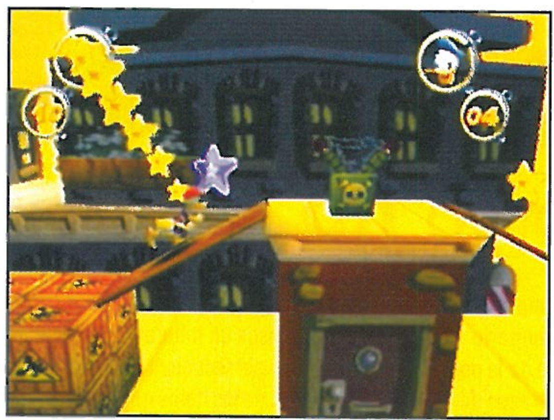




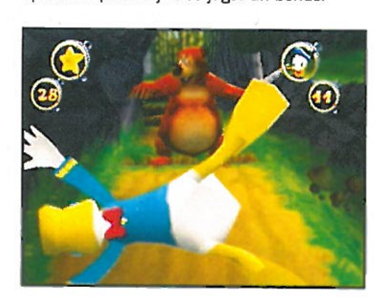




Si conseguimos los tres juguetes escondidos en cada nivel, Juanito, Jorgito o Jaimito, se apartarán para dejarnos jugar un bonus.

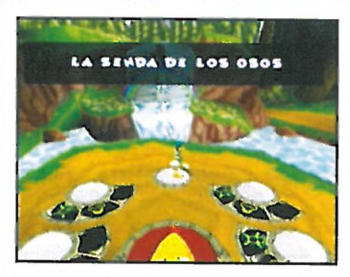


Como en todo buen plataformas, debemos ir recogiendo cositas (en este caso estrellas) para, al juntar cien, conseguir una vida extra. Además, suelen mostrar el camino a seguir, pero cuidad que no os desvíen de los secretos.

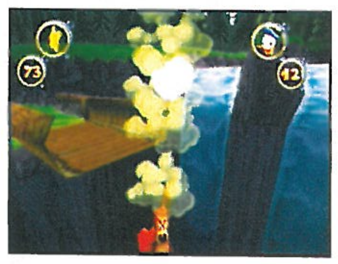


¿Alguna vez habéis visto de cerca las consecuencias de un zarpazo de oso? Pues Donald os las mostrará pegadito a la pantalla.

Si no eres muy pato...









*...Conseguirás los **tres juguetes y así el paso a la fase de bonus.** Todas consisten en una **carrera hacia la cámara.** En la primera te verás perseguido por un oso que sólo se para en los panales de miel y termina cayendo por un puente de madera. La segunda te pone delante de una excavadora conducida por un apandador. Son las **partes más difíciles** del todo el juego.*



Narciso, por muy Bello que sea, puede ser superado por Donald. Para ello, una vez completado un nivel, entra de nuevo y elige "tiempo de ataque". Ahora lo que importa es correr como un condenado. Olvida estrellas y secretillos, elimina a los enemigos a toda pastilla, y salta más que andes. Si lo haces bien, traje nuevo para el pato.

El Análisis

GRÁFICOS — 87

Aunque con una cámara muy cercana se ven claramente los polígonos, normalmente te parecerá estar manejando un dibujo animado.

MOVIMIENTOS — 90

Rápido en el avance de los escenarios ("hacia pa´ cualquier lao") y todas las animaciones muestran gran suavidad y gracia.

SONIDO — 90

La música, muy Disney, se adapta a cada mundo. Los efectos, variados aunque típicos, incluyen voces de Donald y enemigos.

JUGABILIDAD — 88

Sin salirse de las plataformas, muestra una original manera de enfocarlas. Control fiable y fácil, aunque es difícil medir distancias.

ENTRETENIMIENTO — 86

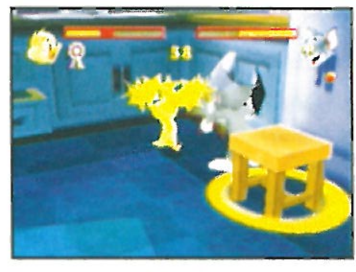
Con dos mundos más, andaríamos servidos. Es demasiado corto, y hasta fácil para los expertos. Pero mientras, divierte lo suyo.

TOTAL 89

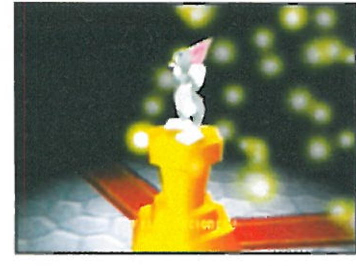
- *Si te gusta ver a los personajes **Disney** en la pantalla de tu TV, aquí los tienes dentro de un entorno gráfico colorista y muy bien animado.*
- *Los que conozcan a un tal **Crash**, negarán toda originalidad en este juego. Pero lo que no se puede negar es que la idea se estrena en N64.*
- *Los retos secundarios, como el tiempo de ataque y la búsqueda de secretos, **alargan** un poco más el juego.*
- *Pero aún así, es demasiado **corto.** Estamos acostumbrados a "currar" más.*



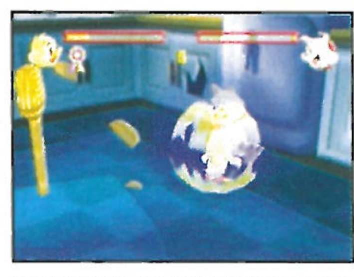
Todos los escenarios son cuadriláteros disimulados con unos gráficos resultones. Tienen varias alturas (puedes subirte al tejado o a la valla) y se muestran de día y de noche.



El ambiente cartoon se recrea en la lucha mediante estrellitas, achaparramientos...



Más te vale ganar para sacar los cinco personajes ocultos, o Tom & Jerry forever.



Un "posho" poco puede dañar a un perro, a no ser que esté inmune, pioh-pioh-pioh!







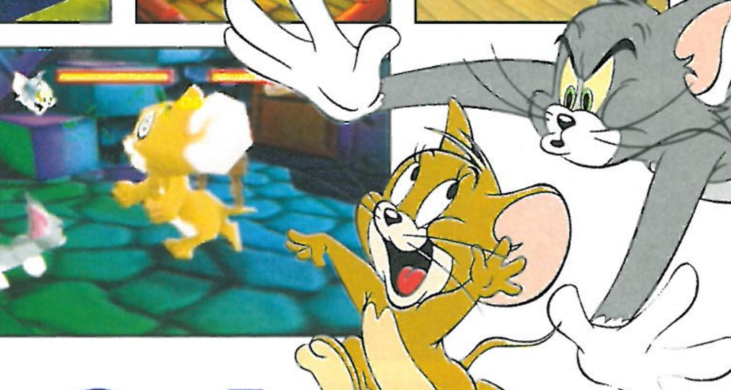












NINTENDO 64
UBI SOFT
LUCHA
96 MEGAS
7 LUCHADORES
BATERÍA: SÍ



Tom & Jerry
Claro, como **no es suyo...**

Haces eso en tu casa?, ¿eh? Lo de ir rompiendo todo lo que te encuentras intentando estamparlo contra alguien, decimos. Pues si no lo haces, Ubi te da la oportunidad. En este cartucho te esperan unos **destrozos de mobiliario** dignos de Steve Urkel en plena melopea. Pero es de **lucha**, así que lo importante es pegar al otro, ¿verdad?

¡Es que eres un animal!

Todos los luchadores disponibles son **animalillos de los dibujos de T&J.** Una vez te hayas decidido por Tom o Jerry (los únicos no ocultos al comenzar), verás que el juego es un "corre que te pillo" en el que, si te pillan, te pueden poner perdido a guantazos. Y si corres, te puede caer de todo encima, desde un taburete a una lavadora de cien kilos. Así que, entre persecuciones y huidas, es aconsejable coger cualquiera de los ítems que aparecen en ciertos lugares del escenario. Además de trastos, también hay energía, inmunidad o invisibilidad, cosa que dota a la **pelea de mayor complejidad.** Pero el caso es que, aunque resulta divertido ver a un ratón levantando un sillón, el **ritmo de combate es lentísimo.** Ya sea por lo enorme de los escenarios, o (va a ser ésta la causa) la **tranquilidad con que se mueven los personajes,** que lo hacen todo despaciiiito. La idea resultó más divertida en la recreativa Power Stone.

El Análisis

GRÁFICOS **86**
Aunque la nitidez deja que desear, todos los escenarios están llenos de pequeños detalles y efectos de luz. Los personajes, muy cuidados.

MOVIMIENTOS **71**
La animación de los luchadores está hasta arriba de frames. Quizá sea la causa de que la lentitud inunde todas las acciones del juego.

SONIDO **82**
Voces, gritos y quejidos para los siete animalitos, pobres ellos. Un temilla "big band" (muy USA) distinto acompaña a cada escenario.

JUGABILIDAD **78**
El control es obediente dentro de la lentitud del juego. Una vez acostumbrado, atraen el destrozo y lo imprevisible de los combates.

ENTRETENIMIENTO **65**
Aún con los personajes ocultos, los luchadores sólo son siete. Y es más pobre aún en modos: historia y un versus para dos jugadores. Ncht!

TOTAL **73**

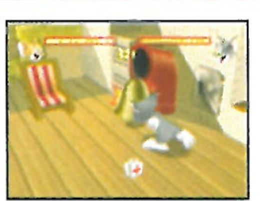


No, eso no, que es un recueriCRASH!









*Todo lo que veas rodando por ahí es susceptible de ser **agarrado y lanzado con saña.** La variedad de cacharros es enorme, y algunos, como la guitarra o el martillo, en vez de ser lanzados permiten propinar tres golpetazos. Y por si fuera poco, el escenario, que se deshace a golpes, también deja caer objetos peligrosos (¡toma campanazo, bicho!).*

¡Un Año de Estrellas!











Supercross Freestyle





Distribuido por:

INFOGRAMES España

Por un Milenio de éxitos

¡Felices Fiestas!

Infogrames España



En alguna ocasión dispondremos de un vehículo con el que movernos por la fase correspondiente. Esta vez es un vehículo Gungan que viene de serie con láser doble y frenos "ahivaese". ¡Mola!

GAME BOY COLOR
THQ
ACCIÓN-PUZZLE
8 MEGAS
9 NIVELES
BATERÍA: PASSWORDS

información del juego

Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE

El Análisis

GRÁFICOS 75

Los sprites tienen poca definición y son pequeños, pero la ambientación de la película está bien conseguida.

MOVIMIENTOS 86

Los movimientos sí son buenos. Especialmente destacan los espadazos que da nuestro Obi-Wan con la espada láser.

SONIDO 82

La música que acompaña durante el juego es la banda sonora original (a dos canales, pero lo es), y los efectos son discretillos. Bien.

JUGABILIDAD 76

Visiblemente mermada por un control rarillo y la capacidad de algunos enemigos de esquivar nuestra espada estando a dos palmos.

ENTRETENIMIENTO 75

El extraño control no anima a continuar, pero seguro que los fans agradecen ese sabor Star Wars y la variedad de desarrollo.

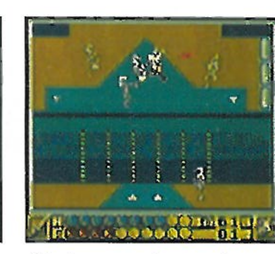
TOTAL 79





Magnífica espada laser, si señor. ¡Oh!, detrás hay una pantalla.

Con extraña construcción de frases en el juego, Yoda habla.



Al luchar con varios enemigos a la vez no podremos avanzar.



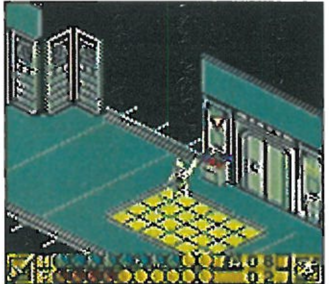
¿Los castañazos interestelares se solucionan agarrándose?, vaya.

Algunos enemigos son indestructibles. A esquivar tocan.



No, no, nada de arriba Atleti, son cintas transportadoras, ¡leñe!





Trastear con interruptores también es trabajo de Jedis, y lo tendremos que hacer constantemente en la primera fase del cartucho.

Star Wars Obi Wan's Adventures

Sólo le falta **Fuerza**

Encarnando a Obi-Wan, en esta versión aventurera del Episodio 1 recorremos los **escenarios de la película machacando androides a golpe de salto y espadazo**. Pero no solo de mandobles vive el Jedi, así que también tendremos que utilizar un poco la cabeza para **resolver puzzles, escapar de laberínticas fases** y utilizar el resto de poderes para poder continuar adelante. Hasta aquí todo suena bien, ¿verdad? Pues...

El Lado Oscuro

La idea parece buena, y lo es, pero siempre hace falta algo más que buenas ideas (y buenas licencias), para hacer un juego realmente atractivo. Pese a estar bien animados, los **sprites son pequeños**, y los escenarios nos han parecido algo desangelados. A esto añadimos **algunos problemas de control**, pues nuestro personaje se mueve con una inercia que no nos dejará calcular los saltos ni nos permitirá maniobrar en espacios pequeños. Complicadillo.

Pese a esto, Obi-Wan's Adventure es **jugable y tiene momentos trepidantes**; la ambientación está bien resuelta y tiene un desarrollo variado, pero le falta algo que "enganche" al jugador poco/nada fan de Star Wars.

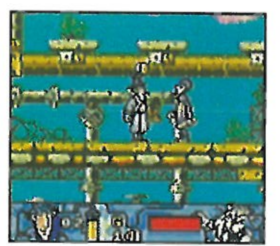
Los poderes Jedi





*El **sable láser** no es la única arma de que dispone Obi-Wan. También puede **empujar enemigos y mover objetos** usando la Fuerza, y disparar con su pistolina.*











La niña, que es muy lista, es la encargada de resolver este minijuego que aparece al encontrar un ordenador. Debemos escoger las piezas necesarias para construir un circuito que una dos puntos en un tiempo limitado. Es fácil.

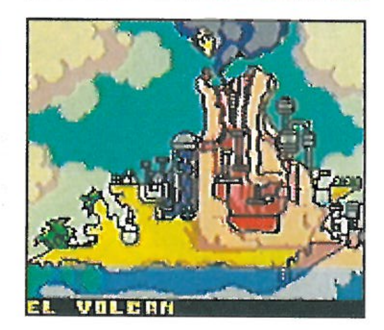


El jefe de Gadget aparecerá al inicio de cada nivel para darle instrucciones en castellano.



Sultán, además del doble salto, sabe arrastrarse para meterse por cualquier rincón.

GAME BOY COLOR
UBI SOFT
PLATAFORMAS
8 MEGAS
5 MUNDOS
BATERÍA: NO



Inspector Gadget

¡Gadgetotitular! (pues no va)

información del juego

Precio 5.995 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

Anda que no nos hemos partido húmeros y rótulas con los dibujos del señor éste. Aparte de atontado, era **una caja de sorpresas,** el tío. Y en ello se ha basado Ubi para traernos un nuevo plataformas a GBC. Ya sabemos que hay más plataformas en GBC que guitarristas en un concierto de Eric Clapton, pero éste, por lo menos, muestra algo más que virtuosidades técnicas, como es costumbre de Ubi y Clapton.

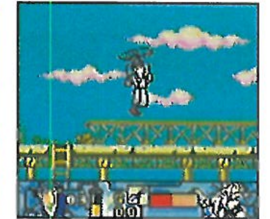
Solo no puedo; con amigos, sí

Los protagonistas, en realidad, son tres: **Sofía, el perro, y el mismo Gadget.** Cada uno controla en su campo, y es por ello que tendremos que ir **alternándolos** para conseguir avanzar en cada fase. Los niveles, que muestran el saber hacer gráfico de Ubi, pueden hacerte avanzar hacia arriba, abajo, lateralmente... el caso es encontrar la salida sin perder muchas vidas, ya sea culpa de los enemigos o de las caídas tontas. Pero también, cómo no, deberemos encontrar secretillos (¿qué sería de un plataformas sin secretos?) y eliminar algún que otro jefe final. Y el caso es que resulta **divertidillo,** aunque **no sea un dechado de jugabilidad** debido a un **control algo frustrante** (Gadget es tan patoso) y pequeños fallos técnicos, como alguna plataforma móvil que se cae porque sí. Pero en general, la **combinación de diferentes personajes** y ajustada dificultad, convence.

Zapatero a tus zapatos









Cada dos por tres estarás cambiando de personaje. *Sofía tiene la habilidad de nadar y bucear (vigila el oxígeno), Sultán tiene un doble salto que arregla muchos contratiempos, y Gadget dispara y vuela, pero limitado por una barra.*

El Análisis

GRÁFICOS **79**
Reproducen sobriamente el estilo de los dibujos. Algunos escenarios pecan de simplistas.

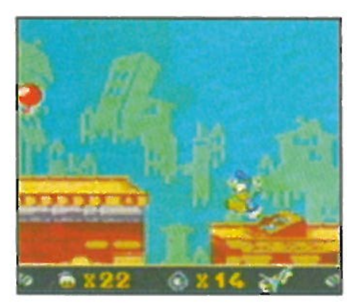
MOVIMIENTOS **83**
Limpio y suave en las múltiples animaciones de los protagonistas (sobre todo en Gadget, claro). Scroll multidireccional sin problemas.

SONIDO **75**
Melodías adecuadas al ambiente de cada escenario. En cuanto a efectos, los típicos de un plataformas más los graciosos gadgets.

JUGABILIDAD **74**
El control es algo tardón en algunos lances. A veces cansa cambiar tanto de personaje, pero llegará a enganchar al plataformero de pro.

ENTRETENIMIENTO **80**
La mezcla de plataformas e inteligencia es meritoria. Sin ser largo o difícil, puede satisfacer a quien busque algo un pelín diferente.

***TOTAL* 77**



El único ataque disponible como tal es un culetazo que sólo podremos realizar cogiendo un ítem. De este modo también abriremos nuevas rutas.

GAME BOY COLOR
UBI SOFT-DISNEY
PLATAFORMAS
8 MEGAS
4 MUNDOS
BATERÍA: PASSWORDS

información del juego



Precio 5.995 PTA

1 JUGADOR

TEXTOS EN CASTELLANO

El Análisis

GRÁFICOS **91**

No nos quejaremos, no. Los gráficos están muy bien y todo eso, pero ante todo destaca el magnífico uso del color.

MOVIMIENTOS **87**

Se mueve como en los dibujos animados, eso está bien, aunque luego se limite al salto y a agacharse.

SONIDO **80**

Melodías simpaticonas pero que cansan, y efectos graciosos, aunque nada que destaque en especial.

JUGABILIDAD **86**

Combina algunas partes de puro trámite con otras de dificultad endiablada. Sobre todo nos desesperan algunos saltitos que...

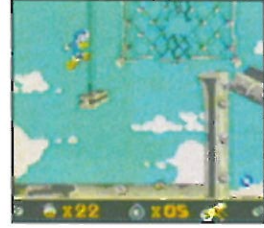
ENTRETENIMIENTO **82**

A pesar de plantear diferentes retos en la misma fase, a veces se hace monótono. Son plataformas, puras y duras.

TOTAL **84**



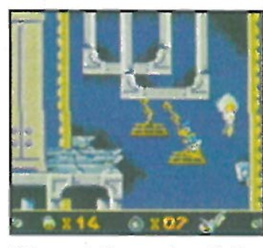
Utiliza la miel para atraer al oso hasta tus dominios.



El doble salto es de uso obligado en todo el juego.



Los saltos de fe nos llevarán hasta los ítems escondidos.



El truco de los espejos.¿Cuál es la plataforma verdadera?



Comienzan las paranoias. Ahora todo está del revés.











¡Ahí tenéis, pillos! Los Golfos Apandadores vienen a la ciudad buscando camorra, pero Donald los mandará a la cama.

Donald cuac Attack!

Como un pato "mosqueado"

Seguro que vosotros también os enfadaríais si **raptasen a vuestra compañera palmípeda**, la incomparable reportera Daisy, en pleno ejercicio de su profesión. Bueno, pues ha ocurrido, y Donald se encamina hacia la guarida del malvado con toda la mala uva que un pato pueda reunir.

Una conversión razonable

Este título sigue el mismo argumento que el de N64, pero en un entorno de dos dimensiones. Aun así, los escenarios tendrán la misma temática, con su bosque, ciudad,... También tendremos diferentes retos aparte de completar la fase de plataformeo y los jefes finales, como encontrar un pedazo de mapa en cada fase y alguna fase de persecución con un implacable scroll.

Desgraciadamente, todo esto **no le da al juego la variedad** que pudiera parecer, convirtiéndose la mayoría del tiempo en un **plataformas de buena factura técnica**, pero que no aporta nada nuevo al panorama. **Es bueno, pero sin destacar mucho.**





La historia se desarrolla al más puro estilo de las películas mudas. Primero aparecerá una pantallita con lo que acontezca en cada momento, y después podréis leer todo lo que digan. También veréis cositas de éstas cada vez que eliminemos a un jefe final.

Preparados, listos, ¡Quack!

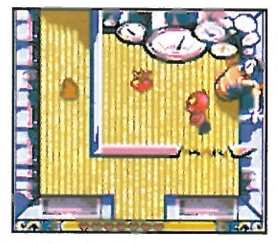




*En cada escenario habrá que superar alguna fase en la que tendremos que **competir contra el scroll,** ya sea persiguiendo ardillas, huyendo de helicópteros teledirigidos, o retando a un fantasmilla.*



Hay un mapa escondido en cada mundo. No dejes de buscarlo.



Este ítem te dará un corazón extra y llenará a tope tu energía.



Enemigo final a la vista. Dale tralla, Gift, que no se diga.



Gift dispone de un bastón con el que azotar a sus enemigos.



Pulsando Start aparecerá un mapa en el que veremos las zonas que nos faltan por visitar y las llaves en nuestro poder.

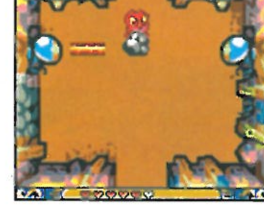


Los mundos tienen una estructura similar.



Ese pulsador verde desbloqueará zonas cerradas.





Empujando la piedra consigues detener el rayo láser.

Muchas habitaciones esconden zonas ocultas tras estas grietas. Golpéalas con tu arma y te llevarán hasta ítems o llaves.

GAME BOY COLOR
VIRGIN-CRYO
PLATAFORMAS-PUZZLE
8 MEGAS
7 MUNDOS
BATERÍA: PASSWORDS

información del **juego**

Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

Gift Resuélveme este puzzle

Quién es Gift? Pues es un **tío muy simpático, extraterrestre** para más señas, que debe embarcarse en una peculiar aventura para rescatar a una hermosa princesa. Para ello deberá atravesar **siete divertidos mundos,** poniendo a prueba su **destreza e inteligencia** en las muchas y variadas plataformas y en la no menos generosa ración de **ingeniosos puzzles** que le esperan.

Un desafío para manos hábiles

Tu primer contacto hará que esboces una **sonrisilla.** Gift tiene una pinta muy graciosa, pinta de cualquier cosa menos de héroe. En un momento te harás con su **fácil y efectivo control** y estarás preparado para enfrentarte a los divertidos enemigos. Entonces tu sonrisilla inicial cambiará a una gran sonrisa, pues los citados no sólo son graciosos, sino que además resultan bastante sencillos de eliminar. La **vista aérea en 3/4** funciona muy bien y los escenarios son tan variados como para invitarnos a explorarlos a fondo.

El **verdadero reto** de Gift llega a la hora de **resolver puzzles.** Porque una cosa es que rescatar a la princesa no sea un camino de rosas, y otra bien distinta que tengamos que repetir una y otra vez un mismo nivel porque nos quedemos atascados en un punto. Así, la **dificultad se convierte en un obstáculo** que termina incidiendo en la diversión. De haber cuidado un poco más este aspecto, les habría salido un juego redondo. Porque, aquí Gift, tiene un carisma total.

Una de llaves...









Y es que con tanta llave cualquiera se aclara: hay hasta ***cinco tipos diferentes*** *(y eso sin contar la del final de nivel). Deberás* ***hacerte con ellas y además dar con la cerradura correcta*** *para llevar a buen término la aventura. Eso sí, te va a dar un gustazo que...*

El Análisis

GRÁFICOS **84**
Personajes simples pero definidos. Los escenarios cumplen y, dentro de su sencillez, consiguen no hacerse repetitivos.

MOVIMIENTOS **76**
El protagonista es el mejor animado, en comparación con los enemigos. No verás más movimientos, porque no hay scroll.

SONIDO **75**
Efectos buenos pero los justos. Lo que flojea es la música que, a pesar de ser entretenida al principio, termina por cansar.

JUGABILIDAD **82**
En ocasiones, Gift no responde todo lo rápido que cabría esperar, pero por lo general el control no dificulta el avance. Engancha.

ENTRETENIMIENTO **85**
Gift puede llegar a ser muy ameno, siempre y cuando sepas la dificultad de sus puzzles. Porque ahí está el problema/atractivo: te saldrán canas hasta pasártelo.

***TOTAL* 85**



Un par de minifases se salen de la línea plataformera para apuntarse a un "corre-que-te-persigo" que pondrá a prueba nuestros reflejos. En ambas se trata de sortear obstáculos ante la amenaza del scroll y de un toro de lidia.

GAME BOY COLOR
UBI SOFT-PLANET
PLATAFORMAS
8 MEGAS
15 NIVELES
BATERÍA: PASSWORDS

información del **juego**



Precio **5.995** PTA

1 JUGADOR

TEXTOS EN CASTELLANO

El Análisis

GRÁFICOS **80**

Tratamiento correcto, variado aunque sin alardes. Algunos escenarios bajan la nota general.

MOVIMIENTOS **80**

Nuestros amigos resbalan más de la cuenta, aunque las animaciones están bien tiradas.

SONIDO **81**

La melodía acaba formando parte de nuestra vida (yo la voy cantando en el ascensor), pero de efectos va más flojito.

JUGABILIDAD **80**

Especial para público joven y para recién llegados a Game Boy. El nivel de dificultad es bastante asequible.

ENTRETENIMIENTO **75**

Si no le exijes demasiado, sabrás encontrarle el puntillo (sobre todo si empiezas a tomarle el pulso a las plataformas). Si le pides más, te defraudará.

TOTAL **80**









Las habitaciones secretas esconden riquezas, monedas e incluso puede que alguna parte del mapa. Siempre que veas una puerta, pulsa arriba en el pad.



Para quitar de en medio a los pocos enemigos, podemos lanzarles monedas o tirar de espada.





Antes de cada fase elegimos entre jugar con Tulio o Miguel.



Los ítems de energía son más golosos aún que las monedas.

El Dorado

¿Quieres ser **millonario?**

En la **película de Spielberg** que da título al juego, nos cuentan cómo el par de pilluelos protagonista se las apañó para encontrar el mapa de El Dorado y descubrir los tesoros de la mítica ciudad; en la versión que trae Ubi para la portátil, nosotros escribiremos la historia. Y será **a golpe de plataformas**, enriquecidas con monedas y sacos de oro. Porque otra cosa no, pero dinero no va a faltar aquí...

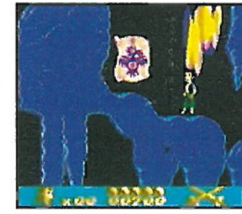
Vaya par de pícaros

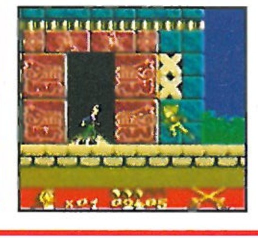
Tulio y Miguel, los próximos millonarios, se turnan antes de cada fase. Efecto estético, nada más, porque ambos saltan y manejan la espada con idéntica pericia. **Comienza** el juego **lineal y sin complicaciones**, aunque enseguida caes en la cuenta de que para ganar perras (y vidas, una por cada 1.000 monedas) hay que explorar el mapa también hacia arriba y hacia abajo, porque de lo contrario nunca daremos con el pergamino o la salida. A medida que avanzamos, los niveles van **creciendo en amplitud y secretos**, aunque los enemigos mantienen el número y orden de las primeras fases, es decir que no ponen muchas pegas.

El ritmo de juego va en esa línea, **tranquilo y llevadero**. Se nota que está planteado con una **filosofía "para toda la familia"** que no deja hueco a los saltadores expertos pero permite entrar fácilmente a los usuarios más pequeños. Las minifases de enemigos o carrera contra el scroll le ponen un punto de pimienta que se agradece, pero que luego se termina echando de menos. Tanto, como una **mayor variedad de retos**, o ya puestos, más niveles.

Las claves del entuerto







El primero objetivo consiste en ***recuperar las 6 partes del mapa*** *de El Dorado. Así será durante las seis primeras fases, después tendréis que encontrar a vuestro compañero de aventuras al final de cada nivel.*





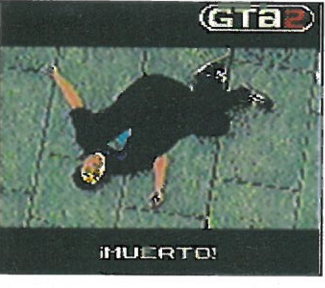

Detén un coche poniéndote delante y róbalo después. Fácil.



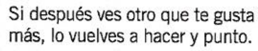
Si después ves otro que te gusta más, lo vuelves a hacer y punto.



La policía nos lo ha puesto fácil y nos ha parado un par. ¡Gracias!

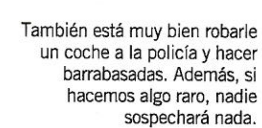


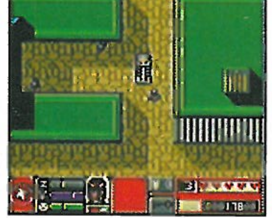
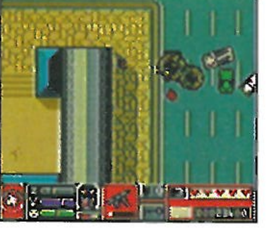
Lo malo de ir de malote por la vida es que cuando pierdes, pierdes el hígado de un balazo. También puedes acabar en chirona al mínimo descuido.




Los tiroteos callejeros sólo se pueden llevar a cabo cuando vas a pie. Pásalo bien con algún peatón o espera a la policía.

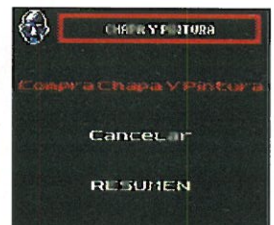
- GAME BOY COLOR
- TAKE 2
- ACCIÓN
- 8 MEGAS
- 3 CIUDADES
- PASSWORDS



También está muy bien robarle un coche a la policía y hacer barrabasadas. Además, si hacemos algo raro, nadie sospechará nada.





GTa 2 No, yo no gasto en gasolina

Resulta bastante **atrayente la idea de que nos dejen sueltos en una ciudad** con sus arbolitos, sus coches, sus transeúntes, sus representantes de la ley, sus ARMAS, sus DELINCUENTES... Señoras, señores, con total libertad de acción, una ciudad entera, todo tipo de coches, y montones de delitos por llevar a cabo, les presentamos GTa 2.

De raterillos y mangantes

Empezamos siendo un desconocido pululando por la zona de varias **bandas rivales.** Podemos **decantarnos por cualquiera de ellas y trabajar de su lado,** con lo que nos ganaremos su respeto y también el odio de las otras. El caso es que nos encargarán varias cosillas, como eliminar algo o a alguien, transportar gente, y demás, y después nos pagarán. **Reuniendo dinerito llegaremos a ser el mercenario más rico de la ciudad** y podremos pasar al siguiente nivel. Debido a la variedad de las misiones, el juego puede enganchar fácilmente, pero algunos factores actúan en su contra. Por ejemplo unos **gráficos feotes,** un movimiento poco controlable, y sobre todo las **rutinas de detección de choques,** que nos dejarán pegados a cualquier objeto, pared, o similar que toquemos hasta que demos marcha atrás. Sí, con una mejor realización, habría sido otra cosa.

Tele-gangster, ¿dígame?





*Para contactar con lo peorcito de la ciudad tendremos que **acudir a las cabinas telefónicas.** Empezaremos con trabajitos pequeños, como volar un restaurante porque no les gusta la comida, pero después habrá cosas de más acción y tal.*

El Análisis

GRÁFICOS 62
Demasiado simples. Algunos coches ni siquiera lo parecen, y a menudo es difícil diferenciar un policía de un transeúnte.

MOVIMIENTOS 65
Bruscos, muy bruscos. El coche gira en un par de frames, los mismos que utilizan los peatones para andar.

SONIDO 60
La música no está mal realizada, pero más parece que sales de Domingo al campo que vas a liquidar a alguien. No hay efectos.

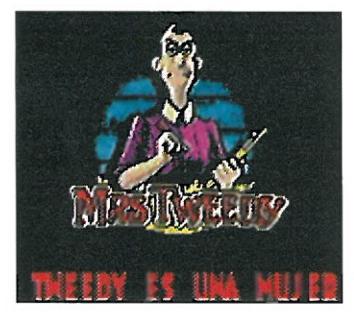


JUGABILIDAD 79
Si consigues no chocarte mucho, se obtiene un ritmo de juego bastante bueno. Algunos comandos básicos son poco accesibles.



ENTRETENIMIENTO 87
Y el caso es que, aun así, el juego consigue "picarnos" debido a la variedad de misiones y a la libertad total de acción.

TOTAL 73



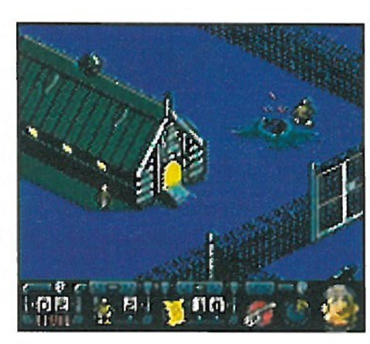
A modo de intro, el juego nos mostrará y describirá a todos los protagonistas. Esta "señorita" es la causante de nuestros problemas.



Este es Mac, pollo científico que nos facilitará variadas ayudas.



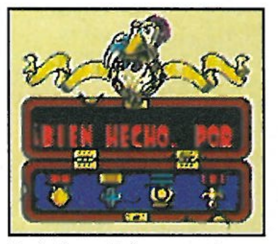
Gracias a Mac, el pollo de al lado, este malhumorado ojo no volverá a molestarnos.



Ginger es capaz incluso de cavar un hoyo para cruzar al otro lado de las vallas.



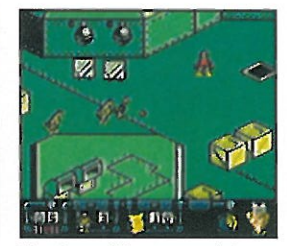
GAME BOY COLOR
THQ-DREAMWORKS
ESTRATEGIA
8 MEGAS
20 NIVELES
PASSWORDS



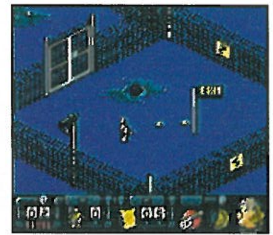
Punto flaco del juego: muchas facilidades para acabárselo...



...Aunque a veces las cosas no salgan como las imaginábamos.



Nuestros pollitos nos seguirán a cualquier lado, pienso en pico.



He aquí el punto que marca nuestra ansiada libertad.

información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

Chicken Run

Plumíferos estrategas

Tras dejar huella en la gran pantalla, estos locos pollos de plastelina aterrizan en nuestra Game Boy convertidos en grandilocuentes estrategas. Encarnando el papel de Ginger y aconsejados por el plumífero científico Mac, deberemos guiar a todo el píar hacia la tan ansiada libertad. Para ellos nos **enfrentaremos a los múltiples obstáculos y sistemas de seguridad que la señora y dueña de la granja, Tweedy**, nos tiene preparados. Será a través de una útil vista isométrica, en **perfecto castellano** y con los acordes de una de las **mejores bandas sonoras** escuchadas en Game Boy Color.

Uno de los pocos juegos de estrategia

Para lograr nuestro objetivo disponemos de **pequeños puñados de pienso con los que guiar a nuestros hermanos** hasta la salida. Además tendremos que utilizar varios objetos e ítems repartidos por todo el mapeado. De esta forma queda claro que THQ nos ofrece uno de los pocos juegos de estrategia para la portátil que merecen nuestra atención. Puede que a los no iniciados en el mundo de la estrategia no consiga engancharlos en la primera partida, pero en conjunto **Chicken Run alcanza un nivel aceptable** y te hará pasar un buen rato entre picos y plumas. Eso sí, los passwords y continuaciones infinitas harán que la vida de tu cartucho se consuma en poco tiempo.



El Análisis

GRÁFICOS 84
Bien construidos y definidos. Nivel más que aceptable acorde con el tipo de juego.

MOVIMIENTOS 85
Nuestros pollos se mueven con fluidez por todo el escenario. Ginger es capaz de saltar, comer y utilizar gran variedad de ítems .

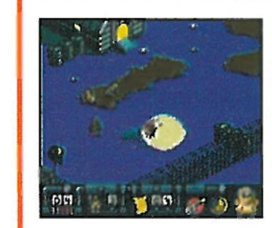
SONIDO 91
Uno de los puntos fuertes del juego. Sabemos que no lo comprarás únicamente por esto, pero es que dan ganas de pausar, y bailar.

JUGABILIDAD 83
Dinámica y constante. Lástima que debido a sus contraseñas y continues infinitos te lo acabes pronto.

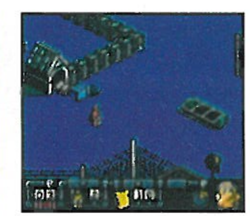
ENTRETENIMIENTO 84
Si no te mola demasiado la estrategia, no te convencerá a la primera partida. El consejo es que sigas probando.

TOTAL 84

¡No escaparéis!

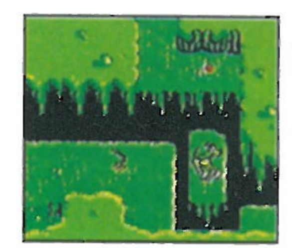


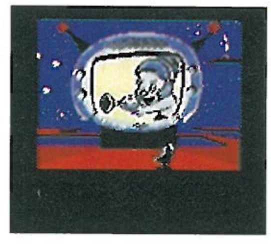




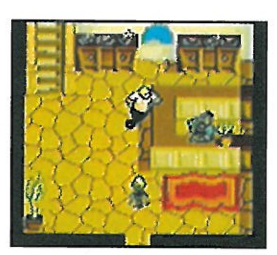
*Estos son algunos de los **artilugios que la señora Tweedy nos ha preparado para impedir la huida:** desde un foco de luz hasta rabiosos perros guardianes, pasando por modernas barreras de rayos o atentos ojos a modo de cámara. Menudo sistema de seguridad para una granja.*




K-9 es el personajes que pega unos saltos más gordos. Útil él.


Todo empieza al ver el film de Lucas "Cómo salvé el mundo".


Todo va como en AM, pero las tiendas venden otros objetos.


En los escenarios interiores se aprecia más detalle gráfico.


¿Otra vez? ¿tú en mi casa? Pues sí, Lucas. Y esta vez serás tú el jefe final a derrotar con las armas de Marvin y la panda de pirados que lleva consigo.


En los pueblos puedes hablar con la gente, como en Ávila(?!)


Para salir de Marte, primero debemos arreglar el platillo.


Speedy González ayudará a Marvin tras ser hipnotizado.

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES
AVENTURA
8 MEGAS
47 PERSONAJES
BATERÍA: SÍ



Venganza Marciana

Piensa en verde

La primera parte de este título, Alerta Marciana, nos sorprendió por la **cantidad de personajes** a manejar, su **veloz desarrollo, la variedad de situaciones,** y ese punto tan "Pokémon" de **coleccionar dibus** e intercambiarlos. Infogrames ya tenía planeado sacar esta segunda parte cuando "AM" vio la luz, así que, nada de críticas baratas sobre "el doble de pelas" y otras tonterías. **Son juegos complementarios y punto.**

Vale, es lo mismo. Con **Marvin como cabecilla** (cabezón, más bien) del grupo de vengadores, **volvemos a la Tierra** para acabar con el ahora héroe, pato Lucas. Y sí, encontraremos muchos escenarios ya vistos en el primer juego. Eso sería un problema en el caso de tener que resolver las mismas situaciones manejando a los mismos personajes, pero como no es así y **el desarrollo es tanto o más divertido** que el de "AM" (hay saltos, disparos, velocidad... locura, resumiendo), esta aventura merece, al menos, el mismo respeto. **Si tienes la primera parte y te gusta, aquí hay más de lo mismo, y con la misma calidad.**

Eso, eso, ¡venganza!





También como en el primero, ***se incluyen tres juegos*** *(simplones) para dos jugadores. Así, el cable Link, además de intercambiar personajes, os dará buenos ratos de pique.*

El Análisis

GRÁFICOS


Sigue pareciendo un dibujo animado, pero se ha quedado un poco anticuado en cuanto a uso del color y detalles en los escenarios.

MOVIMIENTOS


A pesar de pequeñitos, los personajes se mueven con suavidad y muestran animaciones trabajadas. El scroll tan bueno como siempre.

SONIDO


Melodías que demuestran dominio del chip de sonido y efectos no muy variados pero con una calidad similar a la música.

JUGABILIDAD


El control es impecable, aunque algunos personajes se dejen más que otros. El humor y rápido desarrollo te harán olvidarte de salvar.

ENTRETENIMIENTO


La aventura es bien larga y muy divertida, pero además tienes el aliciente de la colección de personajes y los minijuegos por Cable Link.

TOTAL **90**



El modo career propone cuatro retos que cumplir. Tenemos todas las oportunidades que queramos para realizarlos. Cuantos más consigamos, más dinero tendremos para comprar nuevas tablas o escenarios ocultos.



GAME BOY COLOR
ACTIVISION
DEPORTIVO
8 MEGAS
13 SKATERS
BATERÍA: PASSWORDS

información del **juego**



Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS **80**

Consiguen presentar con claridad un circuito de skate. Los personajes, simplones.

MOVIMIENTOS **84**

No muestra mucha velocidad de scroll, y menos el multidireccional. Las animaciones nivelan la balanza con suavidad y realismo.

SONIDO **80**

Las modernas melodías llenan la partida. Sólo las bonificaciones de puntos y las tortas más gordas consiguen sobresalir en efectos.

JUGABILIDAD **85**

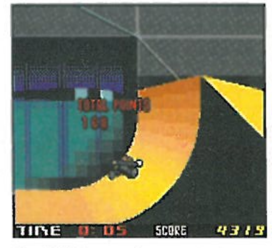
Una pena que no sean todas las pistas en 2D. El control en ellas es total, y las posibilidades para imaginar burradas, mejores que en 3D.

ENTRETENIMIENTO **84**



El que tira es el modo career. Cumplir todos los retos y ganar el suficiente dinero para comprar tablas y escenarios, lleva tiempo.

***TOTAL* 84**



En TH2 nos damos tortas. ¡Qué mal, pero qué guay!



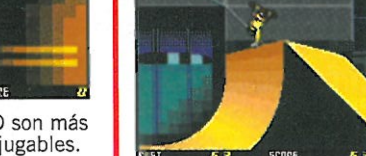


Los escenarios 3D son más vistosos y menos jugables.



"Grind" es resbalar con la tabla. Ese inglés, chaval...

¡Mira lo que sé hacer!





*Dependiendo de la zona, tu skater realiza un tipo de piruetas u otro. En **half-pipe** tienes ocho diferentes, y si "grindas" por ahí, tienes otras cinco posiciones a elegir.*



Las tablas cuestan lo suyo, pero te abrirán posibilidades de acción.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Con **más tablas**, mejor

Más de uno de los que hemos disfrutado con la versión N64 nos quedamos un poquito decepcionados con el primer Tony para GBC. ¡Por Dios, no se parecía en casi nada! Sí, patinaban también... y poco más. Menos mal que esta **segunda entrega es un verdadero Tony Hawk,** con toda su jugabilidad, un montón de tricks, otra buena tanda de skaters... **lo mejora en todo, sencillamente.** ¡Cómo!, no nos lo digas, ¿no habías visto el primero?

¿Tú eres nuevo, o qué?



Eric Koston



Rodney Mullen



Esteve Caballero

*Pues sí, son nuevos. **Además de los nueve** del primer cartucho, han aterrizado otros **tres caballeros** (bueno, un Caballero y otros dos). Cada skater con distintas características. Elige bien.*

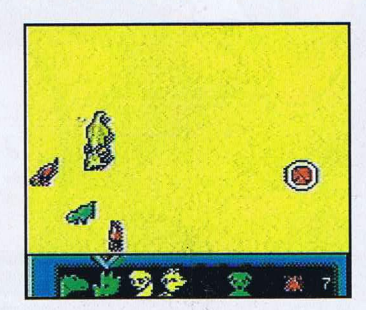
Bueno... ¡casi mejor!

Los circuitos se dividen en dos tipos según la vista utilizada: lateral o 3/4. En los primeros, la **diversión está asegurada** gracias al **impecable control** y su "patinable" estructura. Las rampas, half-pipes y barras están ahí para hacer el cabra, y si además te has metido en el **modo bueno, en el "career"**, tendrás que "currarte" la manera de conseguir todas las letras SKATE y el resto de retos en un tiempo limitado. El otro tipo de escenario no permite tanta diversión, sencillamente porque **el control se adapta peor a las tres dimensiones.** Son amplios, también están llenos de posibilidades para skatear, pero puedes dártela muchas más veces por un mal cálculo de distancias. Pero la **sensación** sigue siendo **de libertad,** en cualquier escenario. Puedes hacer lo que se te ocurra, y esa es la gracia de Tony Hawk, tanto en N64 como en esta versión. Hubiéramos preferido todo en 2D, pero así tampoco defrauda.





MICKEY'S SPEEDWAY USA
CONCURSO
SEGURO QUE CONOCES A LOS DIVERTIDOS PERSONAJES DE ESTE JUEGO. NOMBRA LOS SEÑALADOS Y CONSIGUE UN ESTUPENDO PREMIO
1
2
3
4
NINTENDO64
MICKEY'S SPEEDWAY USA
SORTEAMOS 20 JUEGOS
Nintendo
www.nintendo.es
NINTENDO64
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO MICKEY´S SPEEDWAY USA".
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas formuladas, se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego Mickey´s Speedway USA para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 27 de Diciembre de 2000 hasta el 29 de Enero de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 30 de Enero de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de 2001 de la revista Nintendo Acción.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Nintendo España y Hobby Press.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE / APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
TELÉFONO:
C.P.:
RESPUESTA: 1:
2:
3:
4:



Los bebés de dinosaurio suelen ser el "objeto" a recoger en la mayoría de las fases. Los custodian inteligentes enemigos, así que, cuidado y ¡a por él!

GAME BOY COLOR
UBI SOFT
AVENTURA
8 MEGAS
27 NIVELES
BATERÍA: SÍ

información del juego



Precio 5.995 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 55

Nos ha costado creerlo. Sprites ínfimos y escenarios que no muestran detalles, resolución ni colorido. Por lo menos hay digitalizaciones.

MOVIMIENTOS 50

Muy justito en cuadros de animación de protagonistas y enemigos, y un scroll tan brusco como provocan los espasmódicos movimientos.

SONIDO 84

Buenas melodías, diferentes para cada tipo de escenario, y digitalizaciones de los sonidos de cada dinosaurio.

JUGABILIDAD 62

Una vez acostumbrado a la brusquedad general y a un control de respuesta lentita, puede llegar a gustar eso de resolver escenarios.



ENTRETENIMIENTO 60

Monotonía en escenarios y enemigos, que sólo cambian cada cuatro o cinco niveles. Eso sí, por lo menos cada vez va siendo más difícil.

TOTAL 58









El cartucho incluye trece imágenes de dinosaurios preparadas para ser impresas en GB Printer. No hay ninguna oculta, ni nada retante. En fin.





Con 27 fases por completar, a los dinosaurios sólo se les ocurre ir por los lugares con lava. ¡Con la de campo que tienen, para correr, hombre!



Dinosaur

Son **antediluvianos**, sí...

Con la película de Disney como referente, Ubi nos trae un cartucho para gente a la que le guste mucho, mucho, la prehistoria. Si no la habéis visto, la cosa va de una panda de animalazos (llámense también dinosaurios) que quieren salvar su vida. Para ello, cuentan con las habilidades que sus cuerpos pueden ofrecer. El cerebro lo pones tú. Y las ganas, ya que estamos, también.

¿A quién le toca?

A través de **veintisiete niveles,** debemos demostrar nuestra capacidad para la **resolución de problemas** cual monillo de laboratorio. Dentro de unos escenarios con **vista superior** que no dejan a los grafistas en muy buen lugar, manejamos a los bichillos, **cambiando el control al que haga falta,** con el fin de encontrar la salida del nivel. Por el camino, encontramos unos pocos enemigos y algunos ítems de ayuda, que la verdad es que están más bien por hacer bonito, pues sólo las vidas sirven para algo. La estructura de los niveles va subiendo de dificultad de manera que, una vez hemos avanzado algo, **el juego hace pensar.** Y puede ser lo único que invite al jugador a seguir, porque el apartado técnico, excepto la IA de los enemigos, es de los tiempos de la Tana: **gráficos feillos, sprites pequeñitos, animaciones robóticas, scroll brusco...** En fin, siguiendo la estela de tiempos pasados, es un juego que lo único que ofrece es la **licencia de la película y poca diversión.**

¡Muy hábil, bestia!

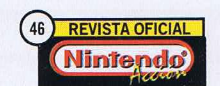






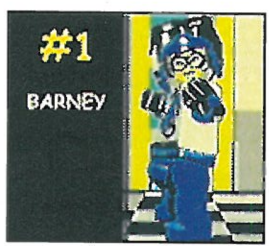


*Cada uno de los **seis dinosaurios protagonistas tiene una habilidad especial.** El juego te informará puntualmente, al irlos recogiendo **(comienzas sólo con Aladar)**, de sus posibilidades. Si quieres nadar, Aladar es el indicado; **para correr, Zini; Eema mueve rocas...** Lo malo es que todo lo hacen muy bruscamente. Será por lo bestias que son...*

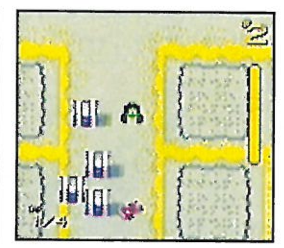




La barra de la izquierda indica la velocidad. Reduce en las curvas.



Tenemos cuatro personajes a elegir como piloto. Barney mola.



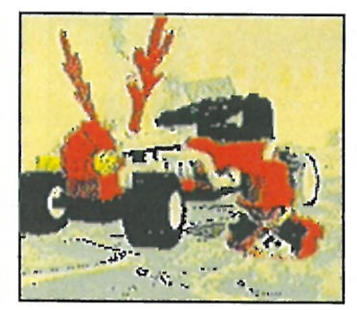
Podemos cambiarnos de carril, porque algunos tienen obstáculos.



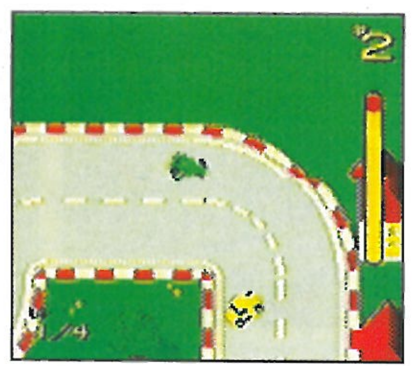
Aunque también podemos encontrarnos con aceleradores.



En cada uno de los mundos, viviremos un desafío contra un personaje especial.



Y si ganas, verás una imagen digitalizada de otra renderizada. Tecnología, chaval.





El modo historia nos sumerge en cuatro tipos diferentes de escenarios. Cada uno de los mundos debe ser recorrido carrera a carrera, y hay que ganar en todas. Vamos, que tienes veinte niveles y cuatro duelos por ganar.

GAME BOY COLOR
LEGO MEDIA
CARRERAS
8 MEGAS
24 NIVELES
BATERÍA: SÍ

Lego Stunt Rally

¡Por **acelerar** que no quede!

Seguro que pensáis que estamos tratando con un juego de conducción de los típicos, ¿eh? Pues no, no... Lego Media, que se ha metido a esta moda de hacer de todo para GBC, ha decidido probar "otros campos" y trae una **novedad que en nuestros tiempos llamábamos Scalextric.** Pero no creáis, que lo han mejorado bastante.

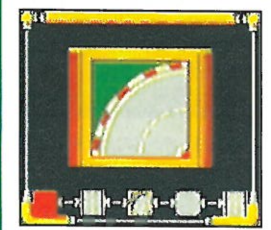


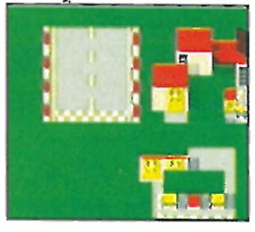
Sólo corremos contra otros dos pilotos. Menos mal, con más sería muy difícil.

Para ser conductor de primera

El caso es **controlar la velocidad,** porque los giros ya los hace el coche solito. Corremos en unos **escenarios con ambientación Lego,** es decir, de colorido uniforme, cuadradotes, pero con detallitos. Aunque en un principio uno se lleva un pequeño chasco ("¿quéhehto?", que diría Jimmy), una vez corres unos cuantos circuitos, empiezas a ver que **la cosa tiene más miga** de lo que parece. El **tipo de coche** a escoger es decisivo, hay que saberse el circuito para ganar, los ítems repartidos por el escenario ayudan, y... ¡resulta que **engancha lo suyo!** Con sólo dos botones se consigue emocionar al jugador, muy meritorio. Pero, tras superar los cuatro mundos que nos tiene preparado el modo historia, recomendamos darse una **vueltecita por el editor de circuitos.** Ahí es donde el juego se luce, haciendo del cartucho una **duradera fuente de diversión.** Por supuesto, el ambiente y el control están pensados para nenes de los **pequeñinos** (que gritarán tanto o menos que Jimmy durante las carreras) pero eso no quiere decir que tú no te puedas echar una partidita rápida, hombre.

No, si yo jugaba a las chapas, pero...







*Los **circuitos se montan como en el Scalextric de toda la vida.** Elige pieza y ve uniéndolas hasta cerrar el trazado. La longitud puede llegar a ser enorme, y si pones casitas, más resultón.*



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 77

Los escenarios contienen todo el ambiente Lego, te guste o no. Los coches son quizás demasiado pequeños y... simples, vaya.

MOVIMIENTOS 79

La velocidad que puede llegar a coger el scroll a veces sorprende. Pero no verás nada más, pues los giros de los coches son "a cachos".

SONIDO 84

Melodías que aprovechan bien el chip de sonido para los menús, y efectos de motor y de derrapes muy convincentes en carrera.



JUGABILIDAD 82

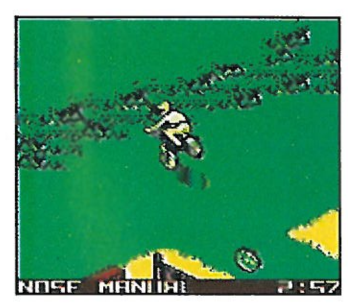
El control es tan sencillo que puedes jugar a una mano. Engancha una vez aprendes a aprovechar las cualidades de cada coche.

ENTRETENIMIENTO 80

Aunque resulta más bien corto y monótono en el modo historia, el editor le da mucha vida....



TOTAL 81



Los "manuals" se pueden hacer en cualquier momento y superficie. Todo consiste en saltar y apoyar sólo una rueda, manteniendo el equilibrio.

GAME BOY COLOR
ACCLAIM
DEPORTIVO
8 MEGAS
8 ESCENARIOS
BATERÍA: SÍ

información del
juego



Precio 5.990 PTA

1-4 JUGADORES
NO COMPATIBLE GB



El modo multijugador incluye cuatro tipos de competición.



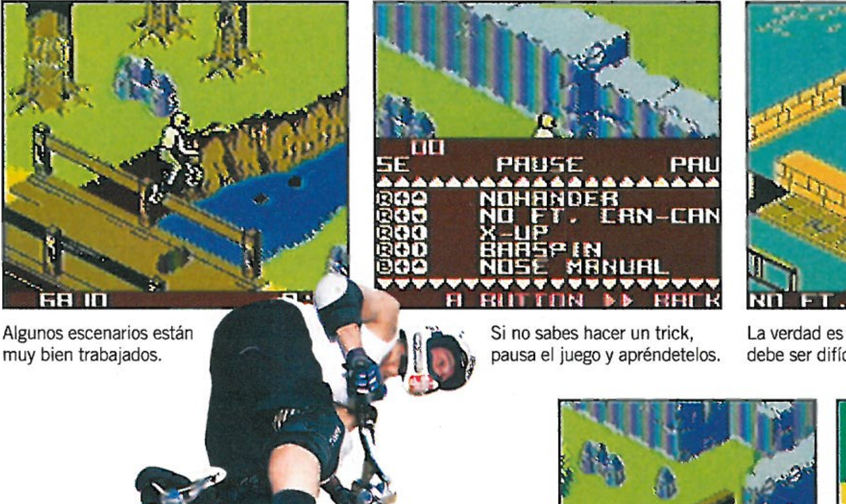
¿Conseguir la medalla de locura? Sólo se la dan a Zeus, ¡y soy yo!



Puedes ver la repetición de cualquiera de tus actuaciones.



Recoger 5 sprays significa cumplir uno de los cuatro retos.



Algunos escenarios están muy bien trabajados.

Si no sabes hacer un trick, pausa el juego y apréndetelos.



La verdad es que bailar el can-can en bici debe ser difícil, pero ¿¡sin pies!? ¡Qué Miirra!

Las rampas verticales son el mejor lugar para puntuar alto.

Una pancarta, por débil que parezca, vale para hacer un grind.

Dave Mirra BMX

¡Como **una cabra**!

Bueno, sí, estamos un poco pirados desde hace tiempo, pero no nos referíamos a nosotros, chaval. Acclaim quiere que los que en su día sólo llegamos a controlar el triciclo (y con rodines), nos pongamos en forma y terminemos subiéndonos con la bici hasta en la chepa de Cuasimodo. ¿Cómo lo harán? Pues dándonos una bici y mucho campo.

Engancha, engancha...

Aunque sigue el sistema de juego de los Tony Hawk **(hacer de todo con nuestra bici para cumplir los retos** de cada escenario), Dave Mirra nos suelta en un **decorado 3D de vista isométrica.** Si bien en un principio puede resultar costoso hacerse con la bici debido a la **cuestionable distribución de controles,** en cuanto uno se ve dando curvas con facilidad, ya es capaz de empezar a hacer sus pinitos. Bueno, el pino no lo vas a hacer, pero sí piruetas mucho más espectaculares que ésa, que ni lleva bici ni nada. Basta con coger una buena rampa para, pulsando una fácil combinación de botones, ver a **Mirra despegarse de la bici, dar dos vueltas al manillar,** poner los pies en el sillín, desplegar los brazos... ¡Y todo esto en el aire, claro! Y también puedes deslizarte por barras y bordes, lo que le da ese aire "haz lo que te plazca" del que ha surgido la comparación con Tony. Dejando aparte los problemas de control (a veces uno se engancha), **el juego es una delicia.** Sobre todo si aprovechas su modo para **4 jugadores alternos.** ¡Jimmy lo adora!

Algo más que puntos





*Si utilizas la cabeza para algo más que como "freno de emergencia", serás capaz de llevarte unos premios que no sólo dan puntos. Con la **estrella oculta** puedes conseguir dos retos de una vez, y la **rueda** descubrirá un nuevo "trick".*

El Análisis

GRÁFICOS 81
Hay diferencias entre unos escenarios y otros, pero todos están llenos de detalles y cuidados en color. El señor de la bici da el pego.

MOVIMIENTOS 80
A veces se produce un parón inesperado en el rápido scroll. Las muchas animaciones permiten ver bien las piruetas. Algo brusco.

SONIDO 83
Buenas melodías en menú y partida, con "jingles" de voces. Algo parco en efectos.

JUGABILIDAD 86
La verdad es que el control impide una mejor jugabilidad. Si consigues acostumbrarte, podrás realizar locuras sobre una bici. Además de original, engancha.

ENTRETENIMIENTO 89
En cada pista siempre queda algún reto de los "imposibles" por conseguir. Y una vez terminados, ahí está el modo 4P, incombustible.

TOTAL 88



Hemos reunido para ti
LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64
en tres libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.

GUÍAS COMPLETAS PARA N64
• TUROK 2
• Banjo-Kazooie • Duke Nukem 64 • Forsaken • F-1 WGP • Yoshi's Story • Mission: Impossible • Automobili Lamborghini
Y ADEMÁS GUÍAS ESPECIALES DE:

2.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

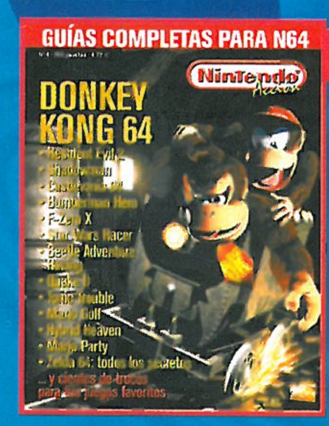
MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI'S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.



4.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

DONKEY KONG 64
En 18 páginas solventamos las aventuras de los monos con soltura y fiabilidad. Están todas las claves, los trucos y los mejores consejos.

RESIDENT EVIL 2
Desvelamos todos los pasos que deben dar Leon y Claire para escapar de Raccoon City . Añadimos mapas con la localización exacta de todos los ítems.

SHADOWMAN
Guía completa, desmenuzada, de uno de los juegos más terroríficos que han pasado por Nintendo 64.

50 TRUCOS PARA ZELDA 64
Los 50 mejores trucos disponibles para uno de los juegos más grandes de todos los tiempos.

CASTLEVANIA 64
Prepara el látigo y las balas de plata. Vampiros y hombres lobo, vamos a por vosotros.

BOMBERMAN HERO
Recorremos los más de 70 niveles del juego.

F-ZERO X
Descubrimos los puntos clave de cada circuito.

STAR WARS RACER
Claves para manejar el Pod mejor que nadie.

BEETLE ADVENTURE RACING
Los circuitos, paso a paso, con todos los atajos.

QUAKE II
Dónde están los secretos y cómo conseguirlos .

TONIC TROUBLE
¿Qué sería de Ed sin nuestra ayuda? Busca aquí las claves.

MARIO GOLF
Hoyos, golpes, modos de juego... Tácticas para ganar.

HYBRID HEAVEN
Desentrañamos los misterios del juego de Konami.

MARIO PARTY
Trucos y consejos para todos los minijuegos.

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)



Nombre / Apellidos ....

Calle .... Localidad ....

Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Fecha y Firma

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.

☐ Contra Reembolso (sólo para España)

☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

LISTA
DE ÉXITOS Y VENTAS

La nueva entrega de Zelda arrasa en las lista de éxitos y ventas nacionales • Aunque en Estados Unidos el número uno pertenece a Banjo-Tooie, uno de los éxitos que tendremos en breve por aquí • La parte Game Boy sigue teniendo un nombre propio: Pokémon, si bien en USA ya ha entrado Grinch en la lista •

LOS 20 RECOMENDADOS DE NINTENDO 64



1. MAJORA´S MASK
NINTENDO

2. PERFECT DARK
NINTENDO

3. MARIO TENNIS
NINTENDO

4. POKéMON SNAP
NINTENDO



5. MARIO PARTY 2
NINTENDO
El mejor multiplayer de Nintendo escala posiciones en nuestra lista. La gran pelea entre los chicos Nintendo por demostrar quién es el mejor seguro que atrapará a un buen número de compradores.

6. POKéMON STADIUM
NINTENDO



7. DONKEY KONG 64
NINTENDO

8. OCARINA OF TIME
NINTENDO



9. MICKEY'S SPEEDWAY
NINTENDO
Entra fuerte el nuevo juego de Rare para N64. La aparición estelar de los Disney Boys y el "feeling" Mario Kart que destila el cartucho lo convierten en un gran candidato a superventas. La review, aquí mismo.



10. TUROK 3
ACCLAIM



11. TONY HAWK
ACTIVISION
Es otra de las subidas más potentes de nuestra lista. Y su nombre se va haciendo un hueco entre las estrellas de Nintendo 64. No es para menos: su estilo moderno está creando adeptos allá donde lo juegan.

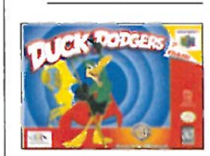
12. JET FORCE GEMINI
NINTENDO

13. RIDGE RACER 64
NINTENDO



14. DONALD DUCK CUAC ATTACK
UBI SOFT
Disney está de moda en N64. Donald y Mickey protagonizan dos de las entradas más cotizadas del mes. La de Donald es un arcade especialmente vistoso, que emplea una original fórmula de juego.

15. SUPER SMASH BROS
NINTENDO



16. DUCK DODGERS
INFOGRAMES

17. RAYMAN 2
UBI SOFT

18. BANJO-KAZOOIE
NINTENDO

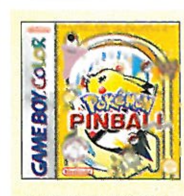
19. TAZ EXPRESS
INFOGRAMES



20. GOLDENEYE 007
NINTENDO
Uno que se resiste a pasar de moda. El juego de Rare continúa siendo uno de los platos fuertes para la consola, más teniendo en cuenta su precio, que lo convierte en un cartucho muy recomendable.

LOS 20 RECOMENDADOS DE GAME BOY

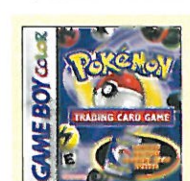
1. PERFECT DARK
NINTENDO



2. POKéMON PINBALL
NINTENDO
¿Quién podrá resistirse a la excitante combinación pinball-Pokémon? A juzgar por sus ventas, nadie.

3. DONKEY KONG COUNTRY
NINTENDO

4. WARIOLAND 3
NINTENDO



5. TRADING CARD
NINTENDO
El juego de cartas ya tiene versión Game Boy. Si crees que lo has visto todo en el Universo Pokémon...

6. POKéMON ROJO/AZUL
NINTENDO



7. F-1 RACING
UBI SOFT
El mejor juego de Fórmula 1 disponible ahora mismo para la pequeña de Nintendo. Queda claro, ¿no?

8. TOMB RAIDER
THQ

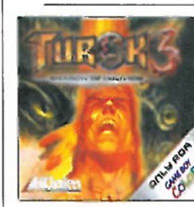
9. METAL GEAR SOLID
KONAMI



10. ZELDA DX
NINTENDO

11. DRIVER
INFOGRAMES

12. CARL LEWIS
UBI SOFT



13. TUROK 3
ACCLAIM



14. LUCKY LUKE
INFOGRAMES
Divertido y desenfadado el ultimísimo cartucho protagonizado por el vaquero. Y totalmente nuevo, ¿eh?

15. FREESTYLE SUPERCROSS
INFOGRAMES

16. TRACK & FIELD
KONAMI



17. VENGANZA MARCIANA
INFOGRAMES
Los Looney Tunes vuelven a la carga en un cartucho que supera a la primera entrega.



18. TONY HAWK 2
ACTIVISION
La segunda entrega para Game Boy deja en pañales a la primera parte. Pruébalo es convencerse.

19. SUPER MARIO BROS
NINTENDO

20. INSPECTOR GADGET
UBI SOFT

LOS 10 MÁS VENDIDOS DE N64
EN CENTRO MAIL

1. MAJORA´S MASK
NINTENDO

2. MARIO TENNIS
NINTENDO

3. MARIO PARTY 2
NINTENDO

4. POKéMON SNAP
NINTENDO



5. PERFECT DARK
NINTENDO
Joanna sigue convenciendo, y lo que le queda, a los usuarios Nintendo 64. La aventura de nuestra espía favorita no abandonará esta lista tan fácilmente.

6. POKéMON STADIUM
NINTENDO

7. DONKEY KONG
NINTENDO

8. SUPER SMASH BROS
NINTENDO

9. TUROK 3
ACCLAIM

10. RIDGE RACER 64
NINTENDO

LOS 10 MÁS VENDIDOS DE GB
EN CENTRO MAIL

1. POKéMON PINBALL
NINTENDO

2. POKéMON AMARILLO
NINTENDO

3. POKéMON AZUL
NINTENDO

4. WARIOLAND 3
NINTENDO

5. POKéMON ROJO
NINTENDO

6. SUPER MARIO BROS
NINTENDO

7. DONKEY KONG COUNTRY
NINTENDO

8. PERFECT DARK
NINTENDO

9. TARZAN
ACTIVISION

10. SPIDERMAN
ACTIVISION

LOS 10 MÁS VENDIDOS DE N64
EN USA EN AMAZON.COM

1. BANJO-TOOIE
NINTENDO

2. MAJORA´S MASK
NINTENDO



3. WWF: NO MERCY
THQ

4. HEY YOU PIKACHU
NINTENDO

5. MICKEY'S SPEEDWAY USA
NINTENDO



6. CRUIS'N EXOTICA
NINTENDO

7. THE WORLD IS NOT ENOUGH
ELECTRONIC ARTS

8. SCOOBY DOO
THQ

9. SPIDERMAN
ACTIVISION

10. KIRBY 64
NINTENDO

LOS 10 MÁS VENDIDOS DE GB
EN USA EN AMAZON.COM

1. DONKEY KONG COUNTRY
NINTENDO

2. THE GRINCH
KONAMI

3. POKéMON GOLD
NINTENDO

4. POKéMON SILVER
NINTENDO

5. MARY KATE & ASHLEY
ACCLAIM

6. TONY HAWK 2
ACTIVISION

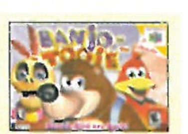
7. RUGRATS IN PARIS
THQ

8. SUPER MARIO BROS
NINTENDO

9. SABRINA
HAVAS

10. POWERPUFF GIRLS 1
BAM

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE N64



1. BANJO-TOOIE
NINTENDO/2001
Banjo y Tooie, oso y pájaro, están de vuelta en una nueva aventura diseñada por Rare. Esperan 8 mundos para disfrutar.

2. WWF: NO MERCY
THQ/DICIEMBRE

3. CONKER BFD
NINTENDO/2001



4. HEY YOU PIKACHU
NINTENDO/2001

5. EXCITEBIKE 64
NINTENDO/2001

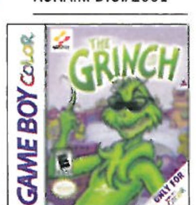
LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE GBC

1. TOCA TOURING CAR
THQ/DICIEMBRE



2. BLADE
ACTIVISION/DIC.
Es Blade, y aunque no sea Wesley Snipes (porque no está basado en el filme), es tan duro como el pegando cachileches a los vampiros. Lo veremos y lo jugaremos en breve.

3. THE MUMMY
KONAMI DIC./2001



4. THE GRINCH
KONAMI DIC./2001

5. ALONE IN THE DARK
INFOGRAMES/2001



LOS PICAPIEDRA™
CONCURSO
Gift
LE CADEAU DES ÉTOILES
Estos juegos desafían tu habilidad, tu ingenio, tus ganas de divertirte. Nosotros vamos a desafiar tu suerte
SORTEAMOS
10 JUEGOS
Los PicaPiedra™ Burgertime in Bedrock™
GAME BOY COLOR
Nintendo
Gift
10 JUEGOS
SWING! ENTERTAINMENT Media AG
Virgin INTERactive
Nintendo
www.nintendo.es
cryo
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " VIRGIN ENERO ".
2/ Entre todas las cartas recibidas, se seleccionarán VEINTE en total, DIEZ ganarán un juego Los Picapiedra y otros DIEZ serán premiados con un juego Gift, ambos para Game Boy Color. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 27 de Diciembre de 2000 hasta el 29 de Enero de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 30 de Enero de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de 2001 de la revista Nintendo Acción.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Virgin y Hobby Press.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE/APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
TELÉFONO:
C.P.:

MARIO PARTY 2™

PRIMERA ENTREGA

Seguro que ya te ha tocado, más de una vez, tener que bajar la basura por perder a Mario Party 2. Los abusones de tus hermanos saben mil y un truquitos para conseguir un montón de monedas en los minijuegos, ¿verdad? Pues, si sigues estos súperconsejos anti-basura, nunca más dirás "buenas noches tenga usted" al señor del cubo amarillo.



CUATRO JUGADORES



APORREA EL TÓTEM. Lo indicado en este minijuego es **pulsar Z en lo más alto del salto** para hundir el tótem todo lo que puedas. Ve a tu ritmo y concéntrate en los saltos. Con un poco de maña, ganarás siempre.



BAILE MAREADO. Pulsa el **stick hacia el lado que quieras,** y, sin dejar de presionar, ve rotándolo hasta que tu personaje se dirija hacia el disco. Después sólo tendrás que saltar. Ponle ganas que no es fácil.



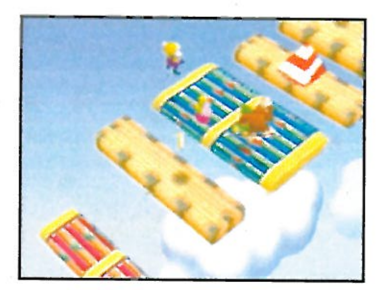
BALDOSAS DE LAVA. Preocúpate más de no caer abajo que de golpear rivales y, si te ves muy apurado, **salta hacia algún lugar alejado de los bordes.** Golpea a los rivales que estén cerca de los bordes para ganar.



BOMBAS FUERA. Mantente **saltando sobre la gente sin llegar a caer** para que no te atonten o echen directamente las bombas. Ya sabrás que el bombazo final es de órdago, de modo que salta a tiempo.



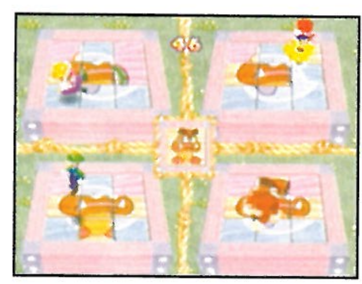
CALOR HEXAGONAL. Salta sólo cuando no vayas a llegar a la plataforma en cuestión, y ponte debajo de los contrarios cuando salten para que reboten. También puedes plantarte al borde de la plataforma e impedir que pasen.



CARRERA DE SALTOS. Además de **saltar constantemente, preocúpate de molestar a los rivales** inclinándote poco a poco hacia su lado. **No intentes pararte a recoger monedas,** lo normal es que te caigas.



CHOQUE DE CONCHAS. Muy importante utilizar **botón Z para poder moverte sin perder de vista al enemigo.** También estaría bien echar alguna miradita a las otras pantallas para saber si te están apuntando.



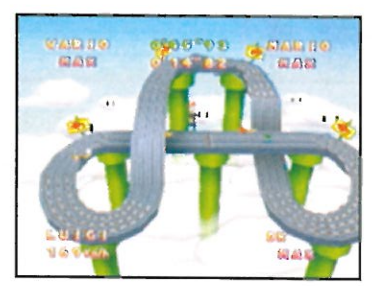
CONDUCTOR DE BALDOSAS. Aquí lo que hay que trabajar es la **rapidez con la que pulsas Z después de saltar.** Cuanto antes pulses, más bajo será el salto y menos tiempo tardarás en darle la vuelta al panel.



CORRE CON EL SKATE. Dedito en A, el de la rapidez en B, y a machacarse el brazo. Salta en las rampas ascendentes para ganar tiempo. Hacia el final, donde hay varias plataformas que suben, salta dos veces seguidas.



CUERDA CALIENTE. Mientras vaya despacito, haz saltos largos y tendidos. Cuando **la cosa se ponga movidita** (saltos del 20 al 30), **realiza saltos pequeños** o no te dará tiempo a saltar la siguiente vez.



DERBI DE COCHES. Acelera justo después del último pitido de salida para no hacer ruedas. En las curvas cerradas, suelta momentáneamente el acelerador y vuelve a pulsarlo varias veces para no pararte.



ESTRAGOS EN EL PANAL. Mientras haya más de dos oponentes en juego, es muy difícil calcular, pero en **cuanto quedéis sólo dos, intenta que,** cuando queden sólo tres frutas y el panal, **le toque tirar a él.**



MAR PROFUNDO SALVAJE. Mantente arriba, coge una posición centrada, y **no bajes por menos de cinco monedas.** Puedes saber el lugar del premio gordo si te fijas hacia dónde los tira desde la barca.



MUEVE TU CONCHA. Lo primero es **barrer todas las baldosas exteriores con un movimiento circular.** Después, pásala de una esquina a otra en diagonal una vez, y te quedarán sólo un par sin barrer.



BARCO ABANDONADO. Cañita al botón A, pero **manteniéndose en el centro para que no nos atícen los peces.** No cojas las monedas que no estén de tu lado y acelera al final.

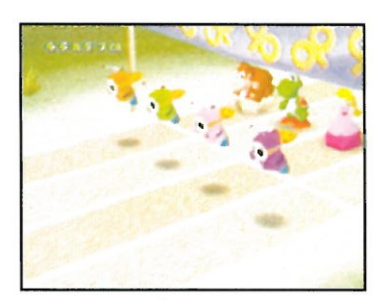


PASANDO LISTA. Esta vez es **cuestión de vista global.** Ve contando, pero sin perder de vista a los que se mueven o explotan. **Contar una segunda vez** para afianzarnos en nuestra opinión siempre está bien.

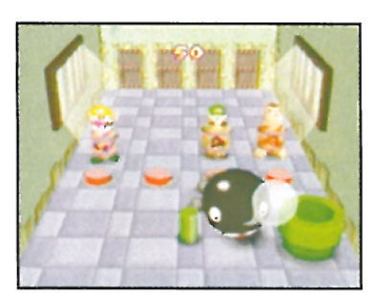


PELOTAS DE CHOQUE. Mientras quede bastante gente, mantente en el centro y aprovéchate de las rencillas de los demás empujando por la espalda. Cuando **seáis sólo dos, coge carrerilla como puedas y empuja.**





ROBOT-MARATÓN. Afila dos deditos de la misma mano y colócalos sobre los botones A y B para pulsarlos a la vez, porque sino no contará como una vuelta. El resto es **rapidez al pulsar.**



RONQUIDOS FURTIVOS. Anda más lento cuando creas que va a despertar. Suele hacerlo a mitad de la ida, después de pulsar el botón, y otra vez más a la vuelta. No te embales al final.



SHY GUY DICE... El problema llega cuando Shy Guy saca las dos banderas a la vez. **Espera a que tenga una de las dos COMPLETAMENTE GUARDADA,** porque aún podría engañarte.



TOAD EN LA CAJA. Ten en cuenta que Toad siempre está después de Bowser. **Intenta llegar al nivel tres dándole a la primera vuelta.** El cuarto es más complicado, y el quinto es sólo suerte.



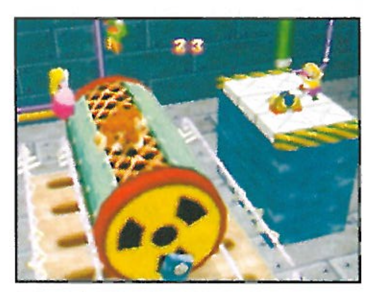
3 VERSUS 1



BARRERA DE BOB-OMB. Si tienes que esquivar, no te vayas a los extremos, pero **no te estés quieto.** Las sombras de las bombas ayudan. Tirar es más difícil, hazlo despacito y con tino.



ENLACE REPETIDO. Solo o acompañado, **esquiva el pedrusco inicial por tu lado. Al adelantar hazlo con espacio.** Y dale al botón hasta que resbale. Cuando termine, vuelve a darle.



GOLPEA, TIRA O RUEDA. Si tus rivales se mantienen saltando sin parar hacia el centro del cilindro, poco hay que hacer. **Cambia la velocidad a menudo y la dirección de vez en cuando.**



JUEGO DEL GANCHO. Preocúpate de **coger los treinta segundos y después los veinte.** Sólo merece la pena **coger los 15 si están muy cerca.** Al coger contrarios, hazlo centrado y pulsa A.

OBJETOS VARIOS



CONGESTIÓN DE FÉRETROS. No es nada difícil. Sólo tienes que **mirar al centro de la pantalla e identificar el objeto** por el color que tenga.



EXTIENDE LOS BARRILES. Esto es todo lo contrario que Congestión de Féretros. **No pierdas de vista el barril que contenga tu objeto.**



LA MÁQUINA DE BOWSER. Es el más difícil. Ademas de atinar, ten en cuenta que algún objeto apetecible siempre se repite dos veces.



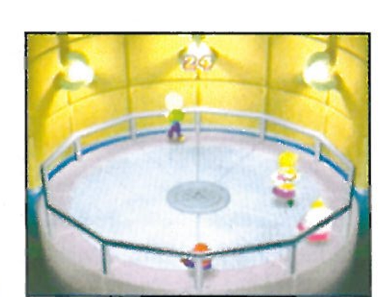
MACHACA MARTILLO. Para coger el objeto más alto **el martillo debe estar un poco por detrás de la cabeza de Mario.**



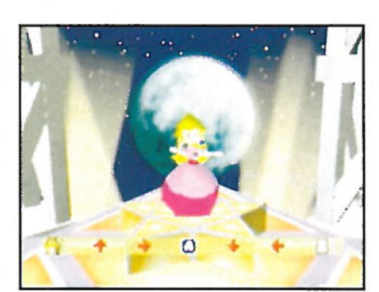
UNA DE MAZO. Simple. Sólo has de **pulsar justo en el momento** en el que el objeto que quieres pasa por delante de tus narices-hocicos-bigotes.



¿DÓNDE FRENO? Pulsa el botón cuando el **objeto deseado esté en la esquina superior izquierda** de la pantalla. Sí, donde el cactus.



LUCES FUERA. Si te pierdes, pulsa en la dirección hacia la que esté un rival, siempre dando martillazos horizontales. Sorprende a los incautos tomando rutas inesperadas, o esperándoles.



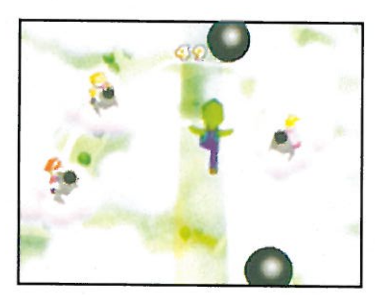
MUEVE ESA MÚSICA. Usa **combinaciones difíciles de memorizar.** Junta dos direcciones distintas (arriba, derecha), un botón y otra vez dos direcciones. Al tener el mismo color, se confunden.



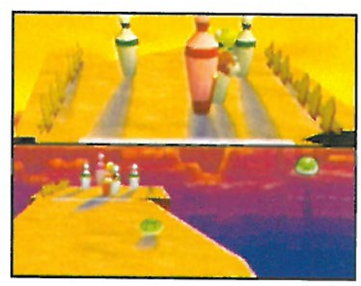
ARENAS MOVEDIZAS. Impide que los contrarios avancen hacia las bolsas de monedas **dándole al sentido correcto.**



ARQUEROS RIVALES. Vete directamente a por los jugadores y **dispárales cuando estén atrapados entre dos.**



CARRERA DEL ARCO IRIS. Deja de avanzar si ves que te vas a llevar un bolazo. **Recto y de cabeza a la meta.**



DERRÍBALO. Dirige el caparazón hacia uno de los lados y **curva el tiro al llegar a los bolos** para derribarlos a todos.



¡MIRA FUERA! Espera hasta el último momento para pulsar en la dirección hacia la que mira uno de los rivales.

2 VERSUS 2



BLANCOS DE TORPEDO. Como conductor, debes saber que **muchas dianas salen justo encima de las columnas.** Echa ojeadas a la pantalla contraria por si fichas alguna más. **¡Dispara también al contrario!**



CARRERA DE BOBSLEIGH. Las primeras curvas son para engañar, traza una línea recta entre ellas. No merece la pena tomar el desvío si no coges bien la curva. Mucho cuidado en la chicane; frena si lo necesitas.



DÚO DESTRUCTIVO. Uno de los dos tiene que estar encima **dando culetazos.** Si sale la estatua de Bowser levantado, salta sobre tu compañero para llegar arriba. ¡Y dale deprisa o no lo alcanzarás!



ESTALLIDO DE GLOBOS. Coge el ritmo con A y Z de manera que **llegues hasta abajo al pulsar y parpadee mínimamente al subir.** No te fíes mucho de la aguja del indicador de abajo.



ESTRAGOS DE COCHES. Si nivelas bien la vagoneta no hace falta frenar. Pulsa el botón como un poseso y, si ves que te estás pasando, decrece el ritmo, pero no frenes.



FACTORÍA DE TARTAS. Aunque tu compañero aún no haya puesto su ingrediente, tú **sigue cogiendo de tu cinta transportadora y tenlo preparado sin soltar el botón.**



HOCKEY VELOZ. Si estás detrás, no hay problema, pero **si estás delante y se te cuela, apártate de la zona en la que esté tu compañero** o puede rebotar. Tira siempre a las bandas y no tendrás problema.



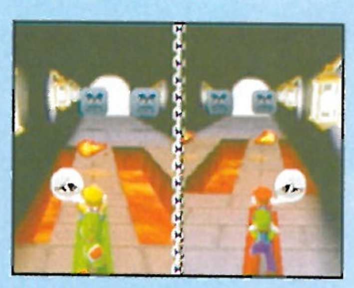
LA BANDA DE TOAD. Con un poco de ritmo no habrá problema. Si eres de la banda de la derecha, ten cuidado con el marcador que indica cuándo tienes que pulsar, porque pasa de un lado al otro sin avisar.



LEÑADORES CHIFLADOS. Si tu compañero es humano, marca el ritmo de pulsación con grititos del estilo de "hop, hop" o algo así para compenetraros. **LLega siempre hasta el final de la sierra, tardarás menos.**



MAPA MAGNÉTICO. Coge las dos que estén más cerca para poder tirarte de cabeza a por **el cofre, que es el que marca las diferencias.** También puedes estorbar a los rivales.



MAZMORRAS. Más grititos para compenetrar. Aquí **sí hace falta pararse y pasar en el momento oportuno,** más concretamente antes de la lava y del pedrusco malhumorado.



PILOTOS DEL CIELO. Si mueves las alas, **asegúrate de llevarlas hasta arriba y abajo.** Si conduces, **coge los turbos,** pasando por los dos, y **vuela muy bajo al pasar por los cañones.**

Perfect Dark

PRIMERA PARTE

Únicamente podrás conquistar el corazón de Joanna, si ella acaba todas las misiones y el señor Carrington le concede sus merecidas vacaciones. Será entonces cuando te aproveches de la coyuntura para invitarla a cenar y camelártela. Para ello te daremos los mejores consejos ¡no!, ¡para ligar no!, ¡malpensado!, si no para que sepas guiar a Joanna a través de todas sus misiones sin que acabe en el hospital, y ya sabes lo que esto significaría...

Cómo conquistar a Joanna Dark

Primero. Para abatir enemigos, lo mejor es **acabar con ellos sigilosamente** 1. Además de ahorrar munición **(sólo necesitarás un disparo con tu Falcon-2)** y vida, resultará menos engorroso. Espera a que te den la espalda y, andando (corriendo harás ruido), no les dejes preguntar.

Claro está que cuando el momento lo requiera no se debe dudar en sacar la artillería pesada y repartir "amor" entre la ciudadanía. Pero cuidado, no armes mucho jaleo, ya que **el ruido alertará a los enemigos colindantes.** El cambiar de arma o recargarla también supondrá, si estás cerca de un enemigo, tu delación. Cuando veas que tu salud se torna en una línea recta corre a refugiarte en cualquier lado fuera del alcance de la visión enemiga. Podrás hacerlo en los espacios 2 entre habitación donde los guardias no entrarán.

Jamás olvides registrar un cadáver porque 3 más de una vez, sedientos de acción, pasarás muy de largo dejándote quizás un botiquín, munición o incluso un arma. **Coge absolutamente todo lo que lleve ya que no podrás registrarlo dos veces.**



Entrenamiento

ENTRENAMIENTO BÁSICO

Objetivos:
- Completar campos de tiro.
- Alcanzar la salida.

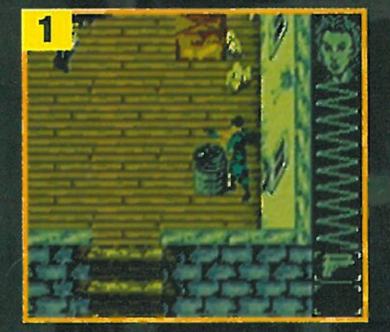
Después de haber recibido nociones básicas sobre el noble arte de acabar con los enemigos con sigilo, el resto de las misiones y sus objetivos los trataremos más superficialmente, poniendo especial relieve en los puntos más difíciles e importantes del juego. Ya, sí, vamos a por el principio.

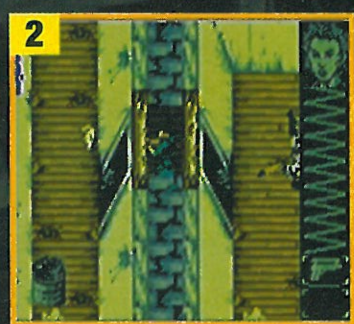
Este escenario es totalmente lineal, no tendrás problemas. Tras superar el primer campo de tiro avanza hasta localizar el **primer panel de control.** Con él, además de abrir la puerta adyacente, descubrirás, si retrocedes hasta el pasillo anterior, otra puerta en la que encontrarás un **botiquín (25%) y una ametralladora G-YYY** 4.

BUSCAR Y RESCATAR

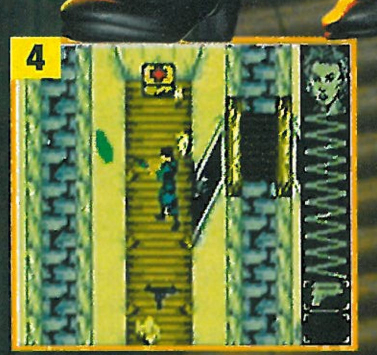
Objetivos:
- Completar campos de tiro.
- Rescatar a los rehenes.
- Alcanzar la salida.

Dirígete a la **puerta número dos**, que está situada en la parte inferior izquierda del escenario. Allí deberás rescatar a todos los rehenes y completar todos los campos de tiro (ahora más complicadillos). Algunos **prisioneros están escondidos en una sala cerrada** mediante combinación. Busca el panel (no tiene pérdida) y abre la puerta 5. Pon pies en polvorosa hasta la


1


2


3


4



salida ubicada en la **zona noroeste** del mapeado 6. Vale, guay.

CAMUFLAJE

Objetivos:

- **Completar campos de tiro.**
- **Rescatar a los rehenes.**
- **Alcanzar la salida.**

¿De verdad no encuentras la **puerta número tres** 7? Una vez dentro y como bien dice Carrington 8, **elimina a todos los guardias sin hacer el más mínimo ruido** siguiendo nuestra técnica. Aprovecha cualquier objeto para apartarte de la visión enemiga: cajas, bidones o incluso esquinas.

ENTRENAMIENTO AVANZADO

Objetivos:

- **Completar campos de tiro.**
- **Buscar portátil y desarmar bomba.**
- **Rescatar rehenes.**
- **Alcanzar la salida.**

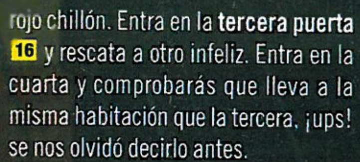
Nada más abandonar el edificio, ve a la izquierda del mapa (por esa misma calle) y verás la **puerta número 4** 9 custodiada por un guardia que no parece habernos visto... ¡sin piedad! Aquí ya podrás volver a eliminar a los enemigos como te plazca, pero siempre teniendo en cuenta tu salud. Debes encontrar el **ordenador portátil** 10 que, casualmente, **está en la primera habitación.** ¿Difícil?, pues a ver si haces esto: **busca la bomba** 11, lo que no representará ninguna dificultad ya que este nivel es también lineal, **y desármala** 12. Por el camino encontrarás **dos campos de tiro** que, tras nuestros consejos, no deberían causarte problemas. Sigue avanzando hasta localizar la salida 13.

ENTRENAMIENTO FINAL

Objetivos:

- **Rescatar a los rehenes.**
- **Alcanzar la salida.**

Ahora **Carrington confía en tu instinto y perspicacia** (pobre iluso). Deberás encontrar todos los rehenes repartidos por el escenario principal. Pero no te alarmes, para eso estamos aquí: teniendo en cuenta que el mapeado se reduce a un cuadrado, **cuatro puertas se han abierto en la pared izquierda y dos en la derecha.** Inmediatamente después de salir de la puerta 4, sube hacia arriba y anda hacia la izquierda pegado a la pared limítrofe del mapeado (por detrás del edificio). Obtendrás un **botiquín oculto.** Seguidamente y después de haber liquidado al guardia, encontrarás la **primera puerta** un poco más abajo 14. **Libera al rehén.** Un poco más hacia abajo está la **segunda** 15: otros cuatro horteras de camiseta

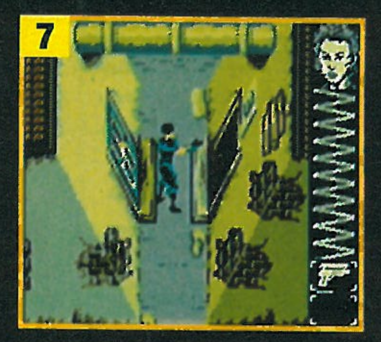


rojo chillón. Entra en la **tercera puerta** 16 y rescata a otro infeliz. Entra en la cuarta y comprobarás que lleva a la misma habitación que la tercera, ¡ups! se nos olvidó decirlo antes.

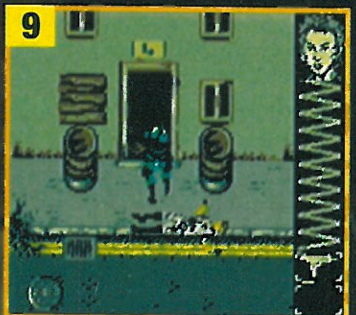
A continuación **cruza el escenario de oeste a este** (mucho cuidado con los indeseables) hasta que alcances la **primera puerta** 17. Allí, **rescata dos rehenes. Ahora entra en la segunda puerta** 18 localizada un poquito más para arriba y libera el último pastelito de fresa (les da tanta alegría de vernos que dan ganas de comérselos). Qué majos. Bueno, y con esto y lo de más allá, adiós al entrenamiento 19.



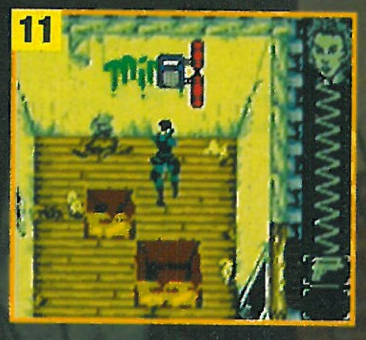






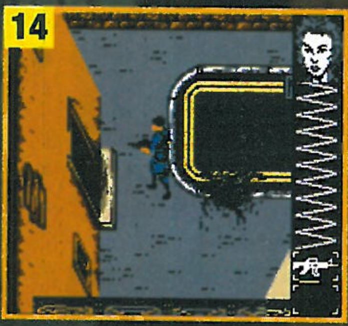




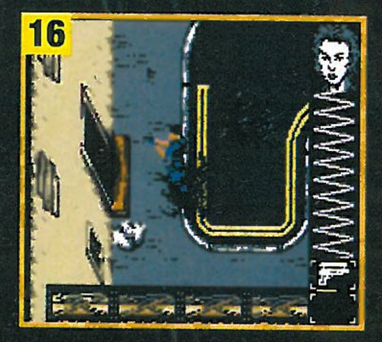


















Misión 1: Jungla Sudamericana

JUNGLA 1

Objetivos:

- Buscar y destruir la fábrica de cyborgs.
- Vencer a Mink Hunter.

Embarcados ahora en nuestra primera misión real y provistos sólo con nuestra **Falcon-2** (sí, nos han requisado todo el armamento chachi) deberemos destruir no sé qué y vencer a no sé quién (toma información). Bien, pues clarificados nuestros objetivos (que para eso estamos), al tema:

Este escenario es también lineal. Avanza con cuidado eliminando a los enemigos con la técnica del sigilo que ya hemos practicado varias veces. Tendrás problemas si te enzarzas con todos los guardias que te encuentres. **Antes de cruzar el primer puente bordea el río hacia la derecha** y nos lo agradecerás si vas "pelaito" de salud **20**. Continúa avanzando y eliminando guardias (uno de ellos te "regalará" la **6-YYY**, ¡ven con papá, guapa!) hasta llegar a un **almacén 21**. **Entra en él**, deshazte de los dos gorilas de turno, coge el botiquín y sal por la puerta grande (¡pero qué bueno eres, tío!). Antes de continuar hacia arriba, **sigue las huellas del Jeep hasta la zona derecha: lingotazo de salud 22**. Continúa ascendiendo por el mapeado y coge un taxi... digooo... ¡la zodiac! **23**. Perdón, perdón...

JUNGLA 2

Objetivos:

- Buscar y destruir la fábrica de cyborgs.
- Vencer a Mink Hunter.

Las cosas comienzan a ponerse complicadillas. **Antes de avanzar bordea el río hacia la izquierda y encontrarás un botiquín 24**. Para salir bien parado en este nivel **utiliza como escudo las murallas en ruinas** que conforman el mapeado. Podrás liquidar a la mayoría de tus enemigos de esta manera sin que ni tan siquiera les dé tiempo a reaccionar.

Poca utilidad podrás sacar a tu Falcon-2 cuando los guardias te ataquen de dos en dos, así que haz gala de tu **6-YYY o de tu nueva escopeta** (tranqui, uno de los guardias te la cederá amablemente). Al llegar a la valla donde finaliza el nivel, dirígete hacia la derecha para conseguir **otro botiquín 25**.

JUNGLA 3

Objetivos:

- Buscar y destruir la fábrica de cyborgs.
- Vencer a Mink Hunter.

Sin en la jungla anterior no sacaste casi ningún provecho a tu Falcon-2, en ésta lo harás aún menos. Líate una banda negra en la cabeza y, cual Rambo, **reparte plomo con tu escopeta** a todo bicho viviente. Avanza peinando el escenario de lado a lado hasta llegar al **primer almacén 26**. No entres todavía en él; bordea la valla y elimina a todos los guardias (incluso a los que estén al otro lado) hasta darte de bruces con otras dos puertas. Desembocan en el mismo almacén, dentro del cual encontrarás tres indeseables que te facilitarán diversos ítems. Entra en el terreno vallado donde, además de varios pesados con traje militar, descubrirás otra puerta que te facilitará el **acceso al otro lado del muro 27**. Sigue avanzando **de almacén en almacén** hasta que finalmente llegues al último, la salida.

FÁBRICA DE CYBORGS

Objetivos:

- Localizar bidones de líquido volátil.
- Poner explosivo C-4 en los bidones.
- Alcanzar la salida de la fábrica.

Después de haber **liquidado al Hind 28** y antes de entrar en la fábrica de cyborgs, busca y recoge un botiquín pasada la puerta de acceso. Una vez dentro, **Max Danger 29 actualizará los objetivos de la misión**. Tras esto, avanza para llegar a la segunda habitación, sigue por la **pasarela de metal** hacia abajo hasta llegar a una puerta. Aquí se encuentra **inactivo uno de los cyborgs 30** al que luego tendrás que

















dar largas. Recoge el botiquín. Vuelve, bajando por las escaleras, hasta las dos puertas adyacentes a la que cruzaste para entrar. **Las dos (una al lado del interruptor rojo y otra en lo alto de la pasarela)** llevan a la misma habitación. En ella encontrarás (además de a los de turno) un **panel de código** 31 que te dará acceso a la habitación donde se almacena el líquido volátil. Coloca los explosivos 32 y, en esa misma habitación, busca una puerta tras la que hallarás un nuevo **botiquín.** Baja las escaleras situadas al lado del panel de códigos y dirígete hacia la puerta ubicada en la parte inferior derecha de la habitación. **Las siguientes habitaciones no tiene bifurcación alguna,** con lo que deberás proseguir sin detenerte.

Más adelante llegarás a **otro panel de códigos** 33 **que da acceso a la sala donde debes colocar otro explosivo** 34. En esa misma sala, el guardia subido en la pasarela te hará un regalo fabuloso: el **lanzacohetes.** No seas sanguinario y sé precavido al utilizar este arma. Los cadáveres se hacen trocitos y, lógicamente, es imposible registrarlos.

Después de haber eliminado el cyborg de ataque saldrás a los exteriores de la fábrica. Allí rescata a un rehén 35 y vuelve a entrar hacia el interior de la fábrica por la única puerta que lo permite. Una vez dentro avanza por todas las salas eliminando a los "pesaos", colocando los pertinentes explosivos y rescatando a los mal parados. **Algunas puertas estarán cerradas por combinación, pero siempre localizarás el panel de seguridad** pegados a ellas o en habitaciones adyacentes. Localiza la **salida en la zona izquierda superior** del mapeado y sal por ella para respirar aire fresco de nuevo 36.

Cruza la puerta y atraviesa toda la sala en forma de ele de extremo a extremo. Al final deberás **abrir una puerta cerrada** mediante combinación

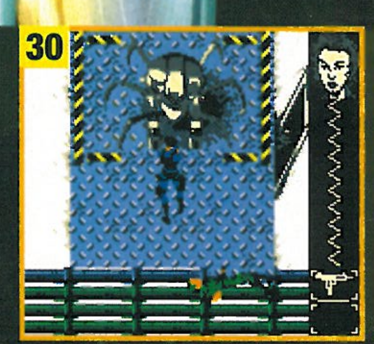
37. A los guardias de las próximas dos habitaciones puedes hacerlos pedacitos con el lanzamisiles, ya que los muy ruínes no llevan absolutamente nada. Continúa avanzando y coloca otra carga de C-4. Más adelante y después de haber cruzado un par de salas y haber eliminado a media docena de soldados llegarás a una habitación donde **Mink Hunter te espera.**

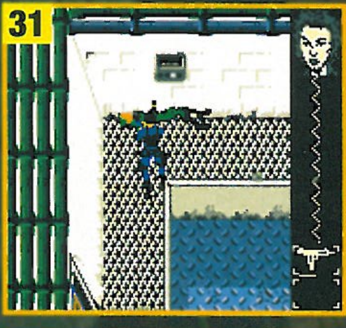


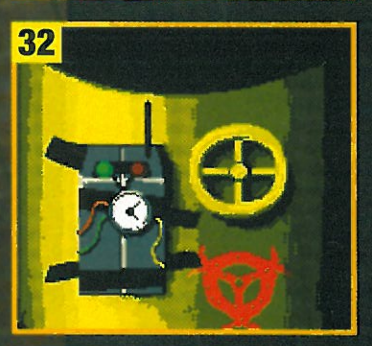
Practica todas las técnicas durante el entrenamiento, y así las misiones reales no se te pondrán muy cuesta arriba. Lo demás es cosa tuya.







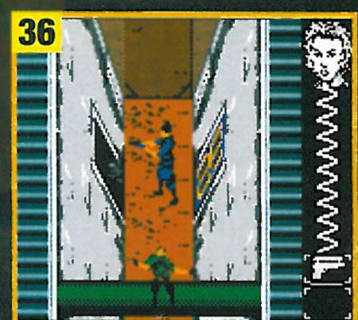


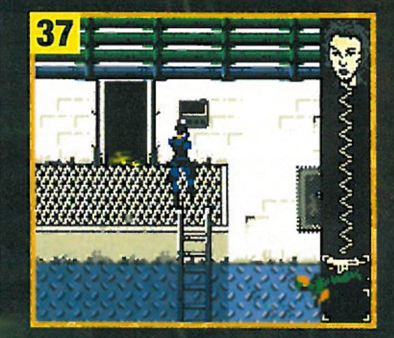












TOMB RAIDER

PRIMERA PARTE

Es la aventura de tu vida, pero prepárate a afrontarla de otra manera. ¿Que cómo? Pues de arriba abajo, cogiéndolo todo, no dejando escapar ni un objeto-pixel, desmenuzado, pormenorizado, como sólo un jugador experto (y una revista útil) podrían acercarte. Vamos, que toca lectura... y acabarse el juego. Al grano.

1 EL TEMPLO

ABREVIATURAS: MP (MEDIPAK), SP (SAVE POINT), DA (DINAMITA)

TEMPLO A

Nada más comenzar la partida busca un **MP** a la izquierda. **Consejo:** recoge todos los que veas y recuerda que muchos se esconden en el decorado. Este primer nivel no te dará problemas, así que tómatelo con calma porque más bien se trata de que te adaptes al control y al estilo de juego. Delante del **muro azul** está el primer **SP**. Segundo consejo: **graba siempre.**

Activa la siguiente palanca que te encuentras 1 y sube después para activar la de la izquierda y regresar a las plataformas que dejaste atrás. No te olvides antes de recoger los **MP** de abajo tras la pared falsa y llegarás al segundo **SP.** Vuelve hasta una nueva palanca y llegarás a este punto 2. Debajo te espera una extensa cuesta abajo hasta la estatua. Tras esto, comprueba que hacia tu derecha hay **DA**; utilízala para **explotar el muro** que te permite llegar arriba, y agárrate al techo (más **MP y DA** 3 4).

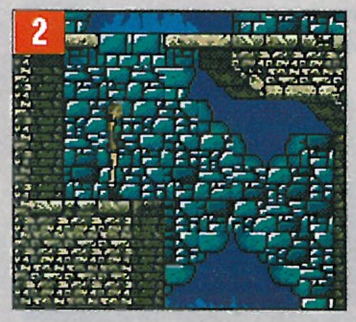
Ahora a la izquierda hay un **SP** que no estaba antes. Utiliza la **DA** para abrirte paso por este primer nivel. Al pasar por esta zona, el suelo cede y el camino queda libre 5 para continuar abajo. Hacia la izquierda -pasa rodando, el camino se estrecha- hay **superbalas** 6. Busca hacia la izquierda una nueva palanca, y dinamita el suelo de bloques grises. Ahora sólo te queda llegar hasta abajo y dejarte caer por la cuesta.

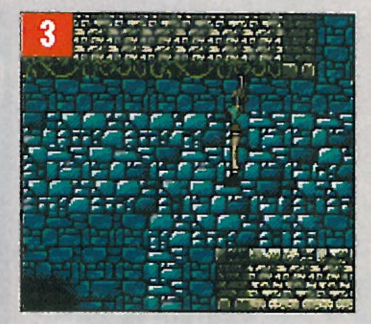
TEMPLO B

La espectacular caída te lleva a una **zona de agua** en el comienzo de este nivel 7. Bucea sin miedo hasta el fondo y encontrarás **dos MP**. Sal, y te encontrarás frente a un **SP**. Sube por las primeras escaleras que ves y a la izquierda coge un **MP**, aunque tu debes ir hacia la derecha y tu objetivo es activar la pertinente palanca 8.

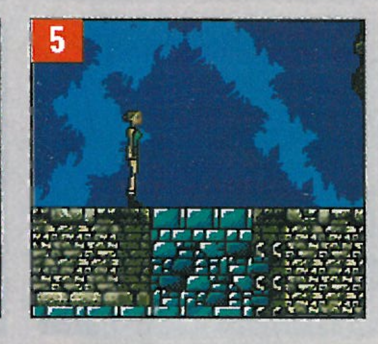
Vuelve abajo y desciende por las escaleras para encontrarte con dos opciones. Elige la primera plataforma –la de arriba– y sube las escaleras más adelante sin olvidarte de coger el **MP** a la izquierda para después grabar. Ten cuidado con la cuesta, pues debes saltar justo antes de caer a los pinchos para alcanzar la plataforma –coge el **MP**–. Activa la palanca siguiente para desbloquear las plataformas que necesitarás para regresar. Ahora, y tras el descenso en zigzag esquivando los disparos de las **cuatro estatuas,** llegas a otra cuesta que te encamina hacia las escaleras superiores para activar la palanca. Con esto bloquearás los disparos de las estatuas que, abajo a la derecha, custodian la gran puerta 9. Una vez dentro, coge carrerilla y ejecuta dos peligrosos saltos sobre los pinchos. Hazte con la **llave** y salva 10. En el

1


2


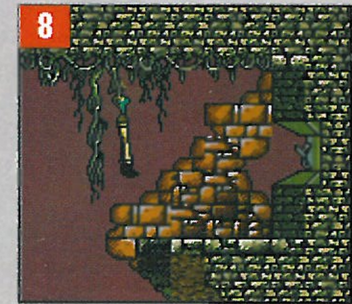
3


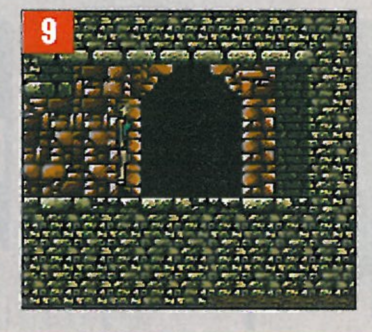
4


5


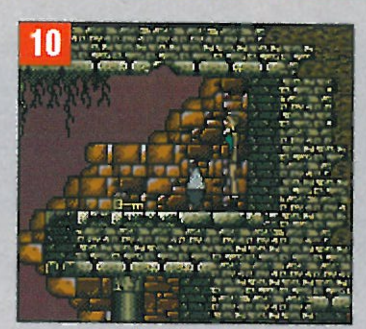
6


7


8


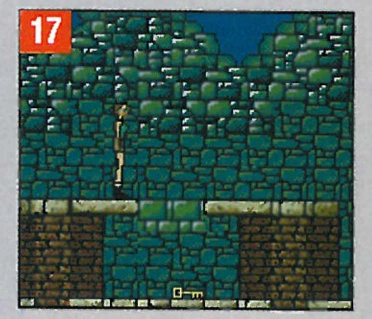
9














camino de vuelta recuerda que debes subirte en la plataforma superior (hay un **MP**) y colgarte del techo –no sueltes el botón B–. Cuidado con el último salto por encima de las plataformas que previamente desbloqueaste: un salto normal no es suficiente 11 12. Llega hasta la bifurcación principal y ve por abajo donde el suelo está bloqueado (palanca a la izquierda subiendo las escaleras). Según bajas, la segunda plataforma a la derecha es la buena: tiene la palanca para desactivar el **muro azul** donde hay un **SP.** Toca gran salto: corre y pulsa arriba antes de pisar el borde. Lara se agarrará a la cornisa contraria. Tras subir las escaleras, tírate al agua y activa la enésima palanca 13 14 para desbloquear el muro de la derecha y coger el **MP**. Por fin puedes usar la llave para llegar al Templo C.

TEMPLO C

Nada más entrar verás un **SP.** Graba. Primero viene un salto grande con caída mortal y después uno sobre pinchos: pulsa arriba justo en el borde. Sube las escaleras y fíjate en que hay una pared falsa: ni que decir tiene que deberías coger los ítems. Esta vez el camino de la izquierda te deparará un **MP** y **DA** (utiliza antes otro cartucho para abrirte camino). Regresa y encontrarás otras dos sucesiones de bloques grises. Otra vez deberás hacer uso de la de dinamita. Si decides bajar por el primero, cuidado con la traicionera cuesta antes de hacerte con **un MP y dos BP.** Cuando vuelvas, alcanza el extremo derecho, palanca al canto y tu primer objeto esencial para superar con éxito el templo: **Pomo Amarillo** 15.

La palanca abre el suelo unos pasos más allá (te espera una palanca a la izquierda). Baja la escalera, salta a la izquierda y pulsa la que abre el **muro azul.** El camino es peligroso hasta que llegas a la zona del agua: por ello no olvides grabar. Bucea cómo mejor sabes y activa las dos palancas. Cuando salgas a la izquierda encontrarás el preciado **Pomo Azul** 16. Mucho más abajo, y tras superar una zona de estatuas que te disparan desde varios ángulos, encontrarás la **segunda llave** 17. Ve a la derecha y utilízala. Ahora sube a la enredadera del techo para activar la palanca, y encontrarás el tercer y último **pomo, el rojo** 18. En tu camino hacia la última puerta-llave no te asustes si te topas con algunos enemigos, bastan unos disparos para acabar con el problema 19. Por cierto, no olvides que esta **zona está plagada de ítems,** y fíjate bien en la **textura de la paredes falsas** porque son muy cantosas. Entra por la puerta y llegarás a la zona donde utilizar los pomos 20. Recuerda que la llave para entrar está cerca de donde encontraste el Pomo Amarillo: ésta primera es fácil y te harás con ella al instante 21. Pues bien, utiliza los tres pomos y, tras las escenas pertinentes, sólo te quedará arrojarte por la cuesta, que te llevará a una especie de cúpula. Ahora el Templo C está hecho, te esperan las Tumbas Reales casi na.





2 LAS TUMBAS REALES

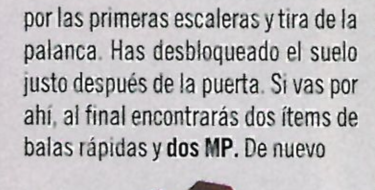
TUMBAS REALES A

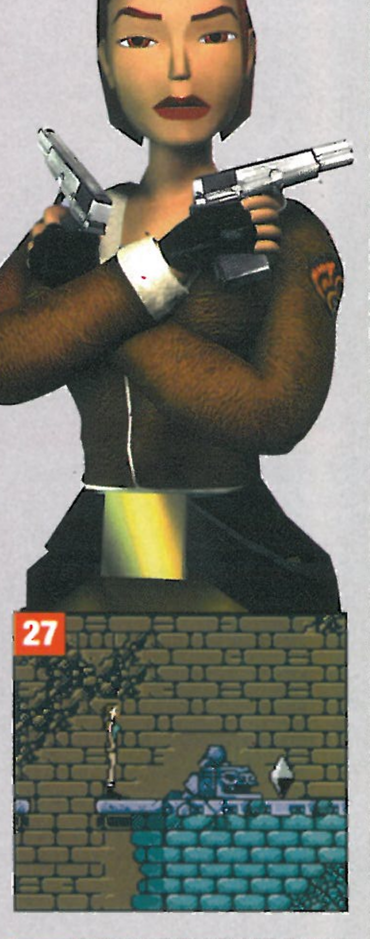
Antes de nada, graba. Estás en la zona A de las tumbas reales y las cosas comienzan a complicarse. De inicio, asegúrate de bajar a la rampa desde la última plataforma. Más adelante te encuentras con **palancas a las que hay que disparar.** Baja y activa la que te dejaste atrás. Al fin te topas con Illiat, quien te entrega una llave antes de morir. **Graba.** Por la puerta de abajo llegarás a un **MP**. Ahora dispara a la palanca para llegar a esta zona 24 25 –con pared falsa incluida– y después ve hacia la izq. para volver y saltar al otro lado (ojo con los esqueletos).

Ve por arriba esquivando los disparos de las estatuas, y cuando llegues a la puerta fíjate en la pared falsa. Entra y salva. La siguiente palanca está a la izquierda. Salva y dinamita el muro; busca cerca DA. Más adelante, el techo está bloqueado, pero tienes la palanca junto a la pared falsa. Ahora encuentras la puerta y otro paso bloqueado. Continúa de frente y cuidado con la trampa-roca que cae del techo. La primera palanca buena está en la plataforma de la derecha. Abajo has desbloqueado el suelo. Sigue y pulsa la palanca junto al **muro azul** 26. Vuelve sobre tus pasos y comprueba que has abierto camino. Cuidado con las zonas de pinchos que aparecen de repente del suelo. Debajo hay una puerta: salta y activa la palanca, ahora sí que has desbloqueado el suelo del principio de la estancia 27. En este tramo, una ráfaga de tres esqueletos merecen unas buenas balas. Cuando pulses la palanca inundarás la zona anterior (recuerda el muro azul con la palanca al lado que no se abría), y de regreso otra vez los tres esqueletos. Bucea hasta la palanca que te abre el muro. La tercera palanca subacuática te lleva hasta **2 MP**. Se acabó el agua, te queda meterte por la puerta y acabar con los dos esqueletos. De nuevo prepárate para un salto peligroso: arriba verás una palanca, y si vas rodando a la derecha encontrarás la llave esqueleto 28. Cuando llegues a la zona de las dos palancas, pulsa y a correr: te toparás con una especie de **mago negro** capaz de atacar desde la distancia. Ofrécele una buena dosis de balas rápidas. A la izquierda, una nueva puerta, la de la derecha, te lleva a la estancia anterior. Coge la primera y utiliza la **llave esqueleto** en este lugar 29. Recibirás un **bastón**, y la visita de un nuev mago. Elimínalo y llegarás a la zona B.

TUMBAS REALES B

Tras un apacible inicio, pulsa la palanca de la derecha, según subes por las escaleras. Como podrás comprobar arriba el techo está bloqueado, así que sigue por la segunda plataforma a la derecha y actívala. Junto a la siguiente gran puerta, otra **pared falsa con buenos ítems detrás.** Una vez dentro, sube por las primeras escaleras y tira de la palanca. Has desbloqueado el suelo justo después de la puerta. Si vas por ahí, al final encontrarás dos ítems de balas rápidas y **dos MP.** De nuevo









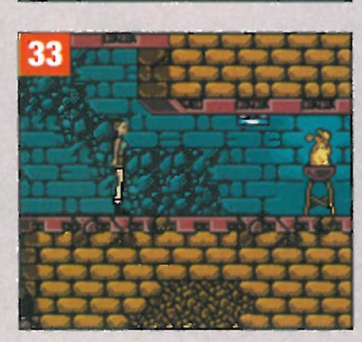
















arriba, si tiras de la siguiente palanca abrirás parte del suelo en el siguiente trecho. Pero es una trampa, pues debajo sólo te esperan pinchos. Más adelante observa que de nuevo el camino del suelo está cerrado. Continúa a la izquierda y fíjate que en la pared del extremo hay una escalera bloqueada. El interruptor está debajo, tras dinamitar el muro de turno. Pero de momento olvídate de esta parte, ya que necesitas la llave para seguir por arriba. Tras el serpenteante descenso por las plataformas, dispara la palanca y cuidado con los pinchos que salen de repente. Por la puerta verás una nueva sección de plataformas, con la "pequeña" diferencia de que si caes, mueres. Así que graba antes. Cuando bajes por las escaleras, repara en la millonésima pared falsa (hay casi tantas como palancas). Una parte del suelo está bien oculta. Debajo, elimina a la serpiente y al peligroso esqueleto.

El siguiente suelo se abre a tu paso, cae y salta a la derecha. Tirotea sin piedad a los bloques grises y pulsa palanca a la izquierda. Desde las escaleras salta y coge palanca y llave 30. En este punto, nosotros regresamos por donde habíamos vuelto hasta el punto donde desbloqueamos las escaleras. Hazlo si ves que te trabas por el otro lado –tampoco es tanta distancia–. Cuando llegues, te harás con la **llave del Alter** 31. Métete por la siguiente puerta y pulsa sobre la estatua para conseguir otro trozo de bastón 32. El **muro azul** debería haberse abierto, comprueba que en el camino después de la estatua no dejaste ninguna palanca sin usar porque sino no podrías seguir. Tras un largo corredor llegarás a las Tumbas Reales C 33.

TUMBAS REALES C

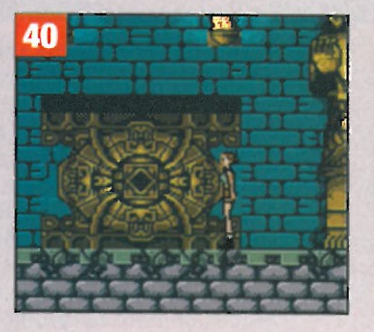
La cosa está que arde y atento porque el nivel se hace considerablemente largo. Lo primero es **grabar** y después coger el **MP** y las **BR** según subes. A la derecha, cuidado con las dos trampas roca que caen del techo, y métele bien de plomo en el cuerpo al brujo ése junto a la pared falsa. A ver, una palanca te lleva a una zona en la que al final hay una puerta por la que accedes a la estancia del agua. Si en













vez de saltar bajas, verás más allá del brujo el suelo bloqueado. Dispara a la palanca del techo y asunto resuelto. La del muro de más arriba la encontrarás debajo, que tampoco es cuestión de hacerse un lío.

Tras acabar con el molesto brujo de abajo, verás que al final del todo y hacia la derecha hay muro con cerradura, pero todavía no has conseguido la llave. Bueno pues haz lo siguiente: da un gran salto, dinamita el muro del lado contrario y casca a los dos esqueletos antes de la puerta. Llegarás a la zona donde hay dos palancas. Cada una de ellas abre el muro en el sentido contrario. Cuando las actives comprueba que el camino es por la izquierda y que va a dar a la preciada llave. Nuevo reto: pasa rodando entre las cabezas de piedra que te disparan, elimina al brujo y tira de la palanca que activa las plataformas. El suelo frente a ti te lleva a una trampa mortal, así que sube por las plataformas y cuélgate del techo para alcanzar una palanca y la puerta. Justo al lado fíjate en la pared falsa que contiene **2 MP**. Tras otra palanca la llave es tuya 34.

Vuelve, pero a la otra puerta por el camino de abajo, y llegarás al lugar donde utilizar la llave. Sigue y verás dos palancas, dispáralas y habrás abierto los tres muros azules 35. Por arriba llegarás hasta una nueva puerta, entra y mientras caigas por la cuesta salta para esquivar los pinchos. Ya abajo, el suelo está bloqueado, hay un **SP** y otro suelo bloqueado con una palanca arriba. Acaba con el brujo y tira de la palanca. Arriba haz un último esfuerzo para eliminar al esqueleto y llegar a la palanca (y van...). El suelo está abierto. A la derecha del todo coloca un trozo de bastón 36 y se abrirá el **muro azul** que nos permitirá activar la palanca y entrar por la puerta. Utiliza el segundo bastón en la estatua. Es el momento de ir a la zona de agua que dejaste en el punto anterior. Activa todas la palancas; la primera ascendiendo por una bóveda con unas cuantas medusas, y la segunda es la que está situada más a la derecha 37 38. Por fin la llave está más o menos por el centro de la estancia, sigue buceando por una bóveda llena de cabezas de piedra y pirañas 39. Como puedes comprobar, las dos palancas eran para conseguir la llave y hacer que el muro azul de abajo se abriera. Investiga la zona en busca de algún que otro **MP y balas rápidas,** y sal de ahí por abajo. Tras una larga ascensión se acabó esta zona. Métete por la puerta y recuerda que si sales deberás volver a ir por la zona del agua –aunque tampoco se hace demasiado pesado, la cosa es probar–. Debes ir a la derecha, donde los dos brujos, e ir hasta abajo donde el muro con cerradura 40 41. Sí, eso es, al fin se acabaron las tumbas reales. Hasta el mes que viene, Raiders.



Habilidades Pokémon

Uno de los objetivos más importantes del Entrenador de Pokémon es estar seguro de que tus luchadores están equipados con las habilidades y poderes que mejor les van. Cuando elijas movimientos, intenta que sean ofensivos en vez de defensivos, y mira esta lista.

A-Z	HABILIDAD	DESCRIPCIÓN
A	Absorber	Absorbe la energía del enemigo, igual a un ataque medio
	Ácido	Ataque normal, 10% de probabilidad de bajar la defensa del oponente
	Armadura Ácida	Potencia la defensa de tu Pokémon al doble de lo que estaba
	Agilidad	Potencia la velocidad de tu Pokémon al doble de lo que estaba
	Amnesia	Potencia las habilidades especiales de tu Pokémon al doble de lo que estaban
	Autodestrucción	Tu Pokémon se desmaya, pero inflige un gran daño en el enemigo
	Atadura	Atacas hasta 5 veces, el enemigo no puede responder
	Anulación	Imposibilita el uso de habilidades especiales al enemigo
	Ascuas	Ataque normal, 10% de probabilidad de quemar al enemigo
	Ataque Furia	Atacas de 2 a 5 veces en un turno
	Ataque Rápido	Atacas primero sin problemas
	Ataque Arena	Baja la precisión del enemigo
	Arañazo	Ataque normal, usado en los primeros compases del juego
	Afilar	Potencia la fuerza de ataque de tu Pokémon en largas batallas
	Avalancha	Ataque normal, mejor en pegadores como Golem
	Ataque aéreo	Un turno sin atacar y gran golpe en el siguiente
	Amortiguador	Te da 1/2 de tu barra de energía en batalla
	Agarre	Ataque normal, puede repartir daño durante varios turnos
	Ataque Ala	Ataque normal, sólo efectivo en Pokémon Voladores bien fuertes
B	Barrera	Potencia la defensa de tu Pokémon al doble de lo que estaba
	Bomba Huevo	Ataque normal, a veces usado por Exeggcute y Exeggutor
	Beso Amoroso	Puede dormir al enemigo
	Bomba Sónica	Inflige 20 puntos de daño al oponente. Seguro.
	Burbuja	10% de probabilidad de bajar el porcentaje de velocidad de tu Pokémon
C	Confusión	Ataque normal, 10% de probabilidad de confundir al enemigo
	Conversión	Tu Pokémon se hace del Tipo del oponente
	Contador	El próximo turno haces el doble del daño recibido. Sólo ataques físicos
	Corte	ataque normal, usado fuera de batalla para cortar arbustos y llegar a nuevas áreas
	Come Sueños	Si tu enemigo duerme, le robarás energía
	Cornada	Ataque normal, usado por las seis versiones de Nidoran
	Chupavidas	Absorbe la energía del enemigo y te la da a ti
	Chirrido	Baja la defensa enemiga
	Canto	Duerme al enemigo
	Cabezazo	En el primer turno te agachas, golpeando en el segundo
	Cuchillada	Si funciona, puedes propinar un ataque crítico
	Clavo Cañón	Atacas de 2 a 5 veces en un turno
	Combate	Si no tienes PP, úsalo. Absorberás 1/4 del daño producido
	Cascada	Ataque normal, temible en manos de un Blastoise de alto Nivel
D	Doble Filo	Tu Pokémon sufre 1/4 del daño infligido al enemigo
	Doble Patada	Atacas 2 veces en un turno
	Doble Bofetón	Golpeas al enemigo de 2 a 5 veces en un turno
	Doble Equipo	Aumenta la posibilidad de que tu Pokémon esquive un ataque
	Destello	Baja la precisión del enemigo, ilumina mazmorras oscuras fuera de batalla
	Deslumbrar	No siempre funciona, pero puede paralizar al enemigo
	Desarrollo	Potencia las habilidades especiales de tu Pokémon en el próximo turno
	Drenadoras	Absorbes energía del enemigo durante el resto de la batalla
	Día de Pago	Al terminar la batalla, recoge las monedas del suelo
	Danza Pétalo	Quedas confuso tras el segundo o tercer ataque poderoso
	Destructor	Ataque normal. Mejor en Pokémon de alto Nivel
	Descanso	Recuperas toda la energía, pero pierdes dos turnos
	Disparo Demora	Si funciona, reduce la velocidad del enemigo
	Danza Espada	Aumenta la fuerza del ataque de tu Pokémon
	Derribo	Tu Pokémon se lleva 1/4 del daño al oponente
	Doble Ataque	Atacas dos veces en un turno, puede paralizar al enemigo

TIPO	MO/MT	PP
Planta	–	20
Veneno	–	30
Veneno	–	40
Psíquico	–	30
Psíquico	–	20
Normal	MT 36	5
Normal	–	20
Normal	–	20
Fuego	–	25
Normal	–	20
Normal	–	30
Normal	–	15
Normal	–	30
Normal	–	30
Roca	MT 48	10
Volador	MT 43	5
Normal	MT 41	10
Normal	–	30
Volador	–	35
Psíquico	–	30
Normal	MT 37	10
Normal	–	10
Normal	–	20
Agua	–	30
Normal	–	25
Normal	–	30
Lucha	MT 18	20
Normal	MO 01	30
Psíquico	MT 42	15
Normal	–	25
Bicho	–	15
Normal	–	40
Normal	–	15
Normal	MT 40	15
Normal	–	20
Normal	–	15
Normal	–	–
Agua	–	15
Normal	MT 10	15
Lucha	–	30
Normal	–	10
Normal	MT 32	15
Normal	MO 05	20
Normal	–	30
Normal	–	40
Planta	–	10
Normal	MT 16	20
Planta	–	20
Normal	–	35
Psíquico	MT 44	10
BIcho	–	40
Normal	MT 03	30
Normal	MT 09	20
Bicho	–	20

Pokémon A-Z

¿Buscando una tarjeta de Pokémon en nuestra Guía Maestra? Perfecto, mira aquí debajo...

#139 OMASTAR

Picos afilados rodean su boca. Su concha es demasiado grande como para poder moverse con total libertad.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Pistola Agua	Agua
–	Refugio	Agua
–	Cornada	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 44	Clavo Cañón	Normal
Nv 49	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Agua
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN: Omanyte ▶ Omastar (Nv 40)

#140 KABUTO

Un Pokémon que fue resucitado desde un fósil. Tiene la capacidad de usar los ojos de su espalda al ocultarse en el lecho marino.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Fortaleza	Normal
Nv 34	Absorber	Planta
Nv 39	Cuchillada	Normal
Nv 44	Malicioso	Normal
Nv 49	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Nivel	Roca/Agua
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN: Kabuto ▶ Kabutops (Nv 40)

#141 KABUTOPS

Este Pokémon es un hábil y rápido nadador. Kabutops atrapa a su presa para drenar sus fluidos vitales.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Fortaleza	Normal
–	Absorber	Planta
–	Cuchillada	Normal
Nv 46	Malicioso	Normal
Nv 53	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Agua
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN: Kabuto ▶ Kabutops (Nv 40)

#142 AERODACTYL

Este Pokémon salvaje, extinto hace siglos, fue resucitado utilizando código ADN tomado de un ámbar.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ataque-Ala	Volador
–	Agilidad	Psíquico
Nv 33	Supersónico	Normal
Nv 38	Mordisco	Normal
Nv 45	Derribo	Normal
Nv 54	Hiper Rayo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Volador
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN: Aerodactyl

Habilidades Pokémon

A-Z	HABILIDAD	DESCRIPCIÓN
E	Excavar	Tu Pokémon cava un hoyo, salta dentro y ataca el próximo turno
	Explosión	Si funciona, destruirá al enemigo de un sólo golpe
	Espora	Puede dormir al enemigo
F	Furia Dragón	Infliges 40 puntos (mínimo) de daño al enemigo
	Fisura	Si funciona, el enemigo se desmayará. No funciona con Tipo Volador
	Foco Energía	Lleva tiempo que funcione. Si lo hace, el enemigo se desmaya
	Furia	Baja tu energía, pero tu ataque aumenta. El efecto acaba a la vez que la batalla
	Fuerza	Ataque normal, usado para mover rocas fuera de batalla
	Fortaleza	Potencia la defensa de tu Pokémon en largas batallas
G	Golpe Cuerpo	30% de probabilidad de paralizar al enemigo, haciendo que no ataque
	Giro Fuego	Permite atacar de 2 a 5 veces en un turno, el enemigo no ataca
	Golpes Furia	Atacas de 2 a 5 veces en un turno, el enemigo no ataca
	Gruñido	Cuando funciona, reduce el porcentaje de ataque enemigo
	Guillotina	No siempre funciona, pero si lo hace, el enemigo se desmaya
	Golpe Cabeza	30% de probabilidad de asustar al enemigo, haciendo que no ataque
	Golpe Karate	Si funciona, inflige un ataque crítico al enemigo
	Gas Venenoso	Si funciona, envenena al enemigo
	Golpe	En el segundo o tercer turno, estarás confuso
H	Hidro Bomba	Ataque normal, pero poderoso en buenas manos
	Híper Rayo	Violento. Inflige un montón de daño, pero pierdes un turno
	Híper Colmillo	10% de probabilidad de asustar al enemigo. Poderoso en Pokémon fuertes
	Hipnosis	Puede dormir al enemigo, haciendo fácil su captura
	Hoja Afilada	Si funciona, puedes propinar un ataque crítico
	Hueso Palo	10% de probabilidad de asustar al enemigo, haciendo que no ataque
	Huesomerang	Atacas dos veces en un turno
I	Impacto Trueno	Más de lo mismo. Normal, pero un 10% de probabilidad de paralizar al enemigo
K	Kinético	Si funciona, baja la precisión del enemigo
L	Llamarada	Ataque normal, 20% de probabilidad de quemar al enemigo
	Lanzallamas	Ataque normal, 10% de probabilidad de quemar al enemigo
	Lengüetazo	30% de probabilidad de paralizar al enemigo
	Lanza Rocas	Ataque normal, muy efectivo si lo usa Geodude o Graveler
	Látigo	Baja la defensa del enemigo
	Látigo Cepa	Si Bulbasaur lo usa en los Pokémon de Brock, caerán derrotados
M	Mordisco	10% de probabilidad de asustar al enemigo, haciendo que no ataque
	Martillazo	No siempre funciona, pero puede darte un ataque crítico. ¡Pruébalo!
	Malicioso	Baja el porcentaje de defensa del enemigo
	Meditación	Potencia el ataque de tu Pokémon
	Mega Agotar	Absorbes energía del enemigo, igual a 1/2 del daño de ataque
	Mega Patada	ataque normal, poderoso en buenas manos
	Mega Puño	Ataque normal devastador si se utiliza correctamente
	Metrónomo	Atacas con una habilidad elegida al azar
	Mimético	Puedes usar las habilidades del enemigo
	Movimiento Espejo	Utilizas los mismos ataques que elija el enemigo
	Movimiento Sísmico	Infliges el mismo daño que la cifra del Nivel de tu Pokémon
N	Niebla	Tu adversario no sabe si eres amigo o enemigo. ¡Dale fuerte!
	Neblina	Defensa contra ataques destinados a reducir tus porcentajes
O	Onda Trueno	Si funciona, paraliza al enemigo
P	Puño Mareo	Ataque normal que puede eliminar un Pokémon de un sólo golpe
	Pico Taladro	Ataque normal recomendado para Pokémon débiles
	Puño Cometa	Atacas de 2 a 5 veces en un turno, el enemigo no ataca
	Puño Fuego	Ataque normal, 10% de probabilidad de quemar al enemigo
	Patada Salto Alta	Si fallas, 1/8 del daño destinado al enemigo irá a parar a ti
	Patada Salto	Si fallas, 1/8 del daño destinado al enemigo va a parar a ti

TIPO	MO/MT	PP
Tierra	MT 28	10
Normal	MT 47	5
Planta	–	15
Dragón	MT 23	10
Tierra	MT 27	5
Normal	–	30
Normal	MT 20	20
Normal	MO 04	15
Normal	–	30
Normal	MT 8	15
Fuego	–	15
Normal	–	15
Normal	–	40
Normal	–	5
Normal	–	15
Normal	–	25
Veneno	–	40
Normal	–	20
Agua	–	5
Normal	MT 15	5
Normal	–	15
Psíquico	–	20
Planta	–	25
Tierra	–	20
Tierra	–	10
Eléctrico	–	30
Psíquico	–	15
Fuego	MT 38	5
Fuego	–	15
Fantasma	–	30
Roca	–	15
Normal	–	30
Planta	–	10
Normal	–	25
Agua	–	10
Normal	–	30
Psíquico	–	40
Planta	MT 21	10
Normal	MT 05	5
Normal	MT 01	20
Normal	MT 35	10
Normal	MT 31	10
Volador	–	20
Lucha	MT 19	20
Hielo	–	30
Hielo	–	30
Eléctrico	MT 45	20
Normal	–	10
Volador	–	20
Normal	–	15
Fuego	–	15
Lucha	–	20
Lucha	–	25

#143 SNORLAX

Este Pokémon come cualquier cosa. Si le apuras, incluso la comida pasada de fecha. Su estómago nunca se llena.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Golpe Cabeza	Normal
–	Amnesia	Psíquico
–	Descanso	Psíquico
Nv 35	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 41	Fortaleza	Normal
Nv 48	Doble Filo	Normal
Nv 56	Hiper Rayo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Snorlax



#144 ARTICUNO

Un legendario pájaro Pokémon. Tiene la capacidad de congelar el agua que encuentra en el aire para generar hielo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Rayo Hielo	Hielo
Nv 51	Ventisca	Hielo
Nv 55	Agilidad	Psíquico
Nv 60	Neblina	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Hielo/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Articuno

#145 ZAPDOS



Este legendario pájaro Pokémon sólo aparece cuando el cielo se torna oscuro y caen innumerables rayos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Impactrueno	Eléctrico
–	Pico Taladro	Volador
Nv 51	Trueno	Eléctrico
Nv 55	Agilidad	Psíquico
Nv 60	Pantalla Luz	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Zapdos

#146 MOLTRES

El tercer pájaro legendario. Cuando este Pokémon aletea sus flamígeras alas, la oscura noche se torna roja.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Giro Fuego	Fuego
Nv 51	Malicioso	Normal
Nv 55	Agilidad	Psíquico
Nv 60	Ataque Aéreo	Volador
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Moltres

Habilidades Pokémon

A-Z	HABILIDAD	DESCRIPCIÓN
P	Pantalla Luz	El daño recibido por habilidades especiales se reduce a la mitad
	Patada Baja	30% de probabilidad de asustar al enemigo
	Picotazo	Ataque normal, mejor en los Pokémon Voladores
	Pin Misil	Atacas de 2 a 3 veces en un turno
	Picotazo Venenoso	20% de probabilidad de envenenar al enemigo
	Polvo Venenoso	Si funciona, envenena al enemigo
	Psico Rayo	10% de probabilidad de confundir al enemigo
	Psíquico	Ataque normal, 10% de probabilidad de reducir el porcentaje de ataques especiales
	Psico Onda	El daño al enemigo es 1.5 veces el nivel de experiencia de tu Pokémon
	Patada Giro	30% de probabilidad de asustar al enemigo
	Portazo	Ataque normal
	Puño Hielo	Ataque normal, 10% de probabilidad de congelar al enemigo
	Polución	Si funciona, envenena al enemigo durante toda la batalla
	Pantalla Humo	Si funciona, baja la precisión del enemigo
	Placaje	Ataque normal que usarás al principio del juego
	Pisotón	30% de probabilidad de asustar al enemigo
	Paralizador	Si funciona, puede paralizar al enemigo
	Pistola Agua	Ataque normal, temible en manos de un Wartortle de alto Nivel
	Puño Trueno	10% de probabilidad de paralizar al enemigo
	Presa	Atacas de 2 a 5 veces en un turno
	Perforador	Si funciona, el enemigo se desmaya automáticamente
R	Rayo Burbuja	10% de probabilidad de bajar el porcentaje de velocidad de tu Pokémon
	Rayo Confuso	Confundes al enemigo. No lucha, pero puede dañarse a sí mismo
	Restricción	Ataque normal, 10% de probabilidad de bajar el porcentaje de velocidad enemigo
	Rizo Defensa	Potencia el poder defensivo de tu Pokémon en la batalla
	Rayo Hielo	Ataque normal, 10% de probabilidad de congelar al enemigo
	Reducción	Hace pequeño a tu Pokémon, permitiéndole esquivar ataques fácilmente
	Recuperación	Recuperas la mitad de tu barra de energía
	Reflejo	Si recibes un ataque psíquico, reduces el daño en 1/2
	Rugido	Finaliza la batalla con Pokémon salvajes. No funciona en Entrenadores
	Residuos	40% de probabilidad de envenenar al enemigo
	Rayo Solar	Acumula energía solar en el primer turno, la libera en el segundo
	Rayo	Ataque normal, puede paralizar al enemigo
	Remolino	Detiene la batalla instantáneamente, pero no funciona con Entrenadores
	Refugio	Los Pokémon con concha incrementan la defensa
	Repetición	Atacas de 2 a 5 veces en un turno
	Rapidez	¡SIEMPRE funciona! Enséñaselo a un Raichu bien fuerte
	Rayo Aurora	Puede congelar enemigos, 10% de probabilidad de bajar el porcentaje de ataque enemigo
S	Somnífero	Duerme al enemigo, bueno para batallas duras o captura
	Salpicadura	Lo usa Magikarp. Salpicas alrededor, pero ¡no hace daño!
	Sumisión	Pegas fuerte, pero recibes 1/4 del daño al enemigo
	Sustituto	El Pokémon se clona, coge 1/4 de tu energía y ataca al enemigo por ti
	Súper Diente	Puede reducir la energía del enemigo a la mitad. ¡Úsalo con Raticate!
	Supersónico	Si funciona, confundirá al enemigo
	Surf	Ataque normal, usado para cruzar zonas acuáticas fuera de batalla
T	Tenaza	Atacas de 2 a 5 veces en un turno, el enemigo no ataca
	Terremoto	Ataque normal sin efecto en Pokémon Tipo Volador
	Tornado	Ataque normal, usado por los Pidgeys al principio del juego
	Taladro	Si funciona, eliminará al enemigo automáticamente
	Tinieblas	El número del Nivel del Pokémon enemigo es la cantidad de daño que recibirá
	Teletransporte	Te teletransporta fuera de la batalla. No funciona con Entrenadores
	Trueno	Ataque Eléctrico normal, 10% de probabilidad de paralizar al enemigo
	Tóxico	En cada turno aumenta el daño provocado por envenenamiento
	Transformar	Te transformas en la criatura enemiga. ¡Raro!
	Tri Ataque	Ataque normal, sólo efectivo con altos Niveles
V	Venganza	Pierdes de 2 a 3 turnos, luego devuelves el doble del daño recibido
	Ventisca	30% de probabilidad de congelar al enemigo, haciendo que no ataque
	Vuelo	Tu Pokémon vuela y ataca el próximo turno. Vuelo entre ciudades fuera de batalla
	Viento Cortante	Almacena el poder al primer turno, después propina un fuerte golpe

TIPO	MO/MT	PP
Psíquico	–	30
Lucha	–	20
Volador	–	35
Bicho	–	20
Veneno	–	35
Veneno	–	35
Psíquico	–	20
Psíquico	MT 29	10
Psíquico	MT 46	15
Lucha	–	15
Normal	–	20
Hielo	–	15
Veneno	–	20
Normal	–	20
Normal	–	35
Normal	–	20
Planta	–	30
Agua	MT 12	25
Eléctrico	–	15
Normal	–	20
Normal	MT 07	5
Agua	MT 11	20
Fantasma	–	10
Normal	–	35
Normal	–	40
Hielo	MT 13	10
Normal	–	20
Normal	–	20
Psíquico	MT 33	20
Normal	–	20
Veneno	–	20
Planta	MT 22	20
Eléctrico	MT 24	15
Normal	MT 04	20
Agua	–	40
Normal	–	20
Normal	MT 39	20
Hielo	–	20
Planta	–	15
Normal	–	40
Lucha	MT 17	25
Normal	MT 50	10
Normal	–	10
Normal	–	20
Agua	MO 03	15
Agua	–	10
Tierra	MT 26	10
Volador	–	35
Normal	MT 07	5
Fantasma	–	15
Psíquico	MT 30	20
Eléctrico	MT 25	10
Veneno	MT 06	10
Normal	–	10
Normal	MT 49	10
Normal	MT 34	10
Hielo	MT 14	5
Volador	MO 02	15
Normal	MT 02	10

#147 DRATINI

La existencia de este Pokémon, muy dudosa hasta la fecha, ha sido confirmada por un pescador que cogió uno.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Repetición	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 10	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 20	Agilidad	Psíquico
Nv 30	Portazo	Normal
Nv 40	Furia Dragón	Dragón
Nv 50	Hiper Rayo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Dragón
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Dratini ▶ Dragonair (Nv 30) ▶ Dragonite (Nv 55)



#148 DRAGONAIR

De acuerdo con el testimonio de un testigo, una aura extraña lo rodea, dándolo un aspecto misterioso y místico.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Repetición	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Onda Trueno	Eléctrico
–	Agilidad	Psíquico
Nv 35	Portazo	Normal
Nv 45	Furia Dragón	Dragón
Nv 55	Hiper Rayo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Dragón
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Dratini ▶ Dragonair (Nv 30) ▶ Dragonite (Nv 55)



#149 DRAGONITE

Se dice que este Pokémon vive en algún lugar del mar, y también que vuela. Pero de todos modos, sólo es un rumor.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Repetición	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Onda Trueno	Eléctrico
–	Agilidad	Psíquico
–	Portazo	Normal
–	Furia Dragón	Dragón
Nv 60	Hiper Rayo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Dragón/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Dratini ▶ Dragonair (Nv 30) ▶ Dragonite (Nv 55)



#150 MEWTWO

Su ADN es prácticamente el mismo que el de Mew. De todos modos, su tamaño y disposición son totalmente diferentes.

HABILIDAD

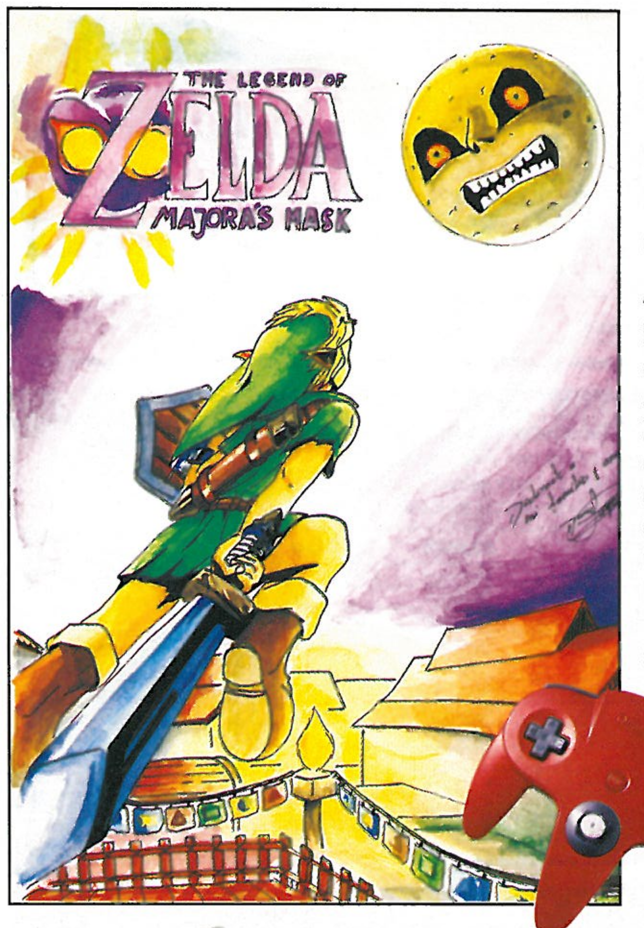
Nivel	Ataque	Tipo
–	Confusión	Psíquico
–	Anulación	Normal
–	Rapidez	Normal
Nv 63	Barrera	Psíquico
Nv 66	Psíquico	Normal
Nv 70	Recuperación	Normal
Nv 75	Neblina	Hielo
Nv 81	Amnesia	Psíquico
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Mewtwo

El dibujo del mes



David López León
(Las Rozas, Madrid)

David está hecho un artista, y queda claro además que el tema Zelda Majora´s Mask está calando hondo entre los buenos fans de la N. No será el último dibujo que nos llegue de Link, pero ¡a ver si los demás son tan buenos!



Julio Alberto Matilla (Astorga, León)



Chema Gómez Montero (Betera, Valencia)

10 Controller Pak cada mes

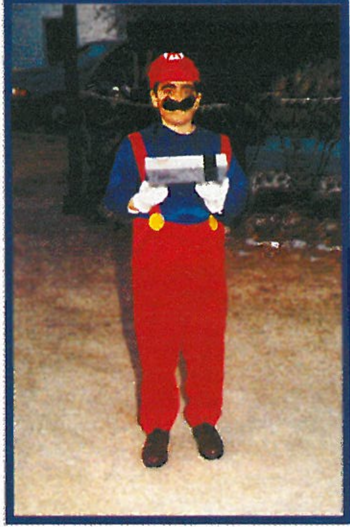


Envíanos tus dibujos, fotos, cartas y, si los publicamos, participarás en el sorteo de 10 Controller Pak para tu Nintendo 64 cada mes. ¡Que no, que no estáis soñando! Ya sabéis la dirección, ¿no? Pues ... Hobby Press. Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Mejor si ponéis en el sobre Zona Zero. Las veremos antes.





Oriol Serra Condal (Manresa, Barcelona)



David de la Paz Morgado (Cáceres)



Boris Martínez (Arteixo, La Coruña)



A VECES LLEGAN CARTAS...

De la B.D.J.I.

SEÑORES DIRECTORES DE NINTENDO ACCIÓN:

SOMOS DE UN GRUPO SECRETO LLAMADO B.D.J.I. (BUSCADORES DE JUEGOS ILEGALES) Y HEMOS DESCUBIERTO LA MAYOR COPIA BARATA DE UN JUEGO. ES TAL LA ESTAFA QUE HEMOS DECIDIDO MANDARLES ESTA CARTA, PORQUE NO SABEMOS QUÉ SE PUEDE HACER CON ESTO. NECESITAMOS VUESTRA AYUDA: TENEMOS QUE DETENER EL COMERCIO ILEGAL DE ESTOS CARTUCHOS FALSOS. LES ENVIAMOS UNAS FOTOS, PARA QUE SI LOS VEN, NO LOS COMPREN. TODAVÍA ESTAMOS DESCIFRANDO EL CÓDIGO PARA SABER DE QUÉ JUEGO SE TRATA, ES DECIR, DE CUÁL ESTÁ INTENTANDO SACAR COPIAS FALSAS, PERO NOS ESTÁ SIENDO MUY DIFÍCIL SABER DE QUÉ JUEGO SE TRATA:





AVISO DE ÚLTIMA HORA: MIS AGENTES ME COMUNICAN QUE SI NO NOS ENVÍAN UN REGALITO (COMO MÍNIMO) DEJARÁN DE INVESTIGAR OTRAS COPIAS FALSAS.

UN SALUDO, DEL PRESIDENTE DE LA B.D.J.I.

QUERIDOS DIRECTORES DE NINTENDO ACCIÓN:

HOLA SOY YO OTRA VEZ, EL DIRECTOR DE LA B.D.J.I. (BUSCADORES DE JUEGOS ILEGALES) Y COMO YA LE DIJE EN OTRA OCASIÓN SEGUIMOS INVESTIGANDO JUEGOS ILEGALES. EN ESTA OCASIÓN NOS ENCONTRAMOS CON DOS NUEVAS COPIAS DE POKéMON:





Y NO SÉ PERO ME PARECE QUE EL DE LA IZQUIERDA ES LA PALOMA DEL JABÓN DOVE, ESE QUE HIDRATA LAS MANOS... Y LO PEOR ES QUE NO SABEMOS TODAVÍA QUIÉN SE DEDICA A HACER ESTO PERO... ¿QUÉ OCURRE? ME LLEGÓ UNA COPIA DE ÚLTIMA HORA:



¡¡¡DIOS, HASTA AQUÍ HEMOS LLEGADO!!! ¿EDICIÓN RUBIA? A QUIEN SE LE OCURRE... SI ESTO LLEGARA A EXTENDERSE SERÍA LA RUINA PARA NINTENDO™. SI LLEGAN A VER ESTOS JUEGOS, NO LOS COMPREN.

Y YA CON ESTO ME DESPIDO A VER SI CAE UN RELOJITO POR AHÍ SIN FALSIFICAR.

ATENTAMENTE:
EL PRESIDENTE DE LA B.D.J.I.

Marco Maldonado Rodríguez *(Santa Lucía, Las Palmas)*

El Sr. Presidente de la B.D.J.I., Marco en su casa, nos ha informado de ciertas fraudulencias en cuanto a juegos Pokémon. Como además de presidente es ocurrente, os instamos a leer ambos informes. Para partirse el húmero.

Jesús Díaz Vico *(Sevilla)*

Jesús también se deja querer por el fenómeno Zelda, y se marca un dibujillo simpático con Link y el asunto de las máscaras como protagonistas. A ver si te toca el controller, hombre.



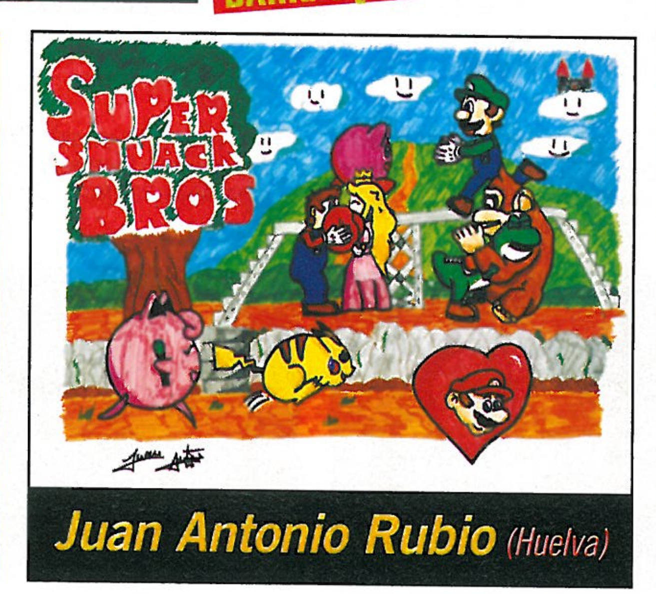
Sergio Rodríguez *(Asturias)*

PENSAD EN LA SIGUIENTE COMBINACIÓN: MARIO TENIS, ZELDA Y PERFECT DARK. ¿QUÉ SE OS OCURRE?

Antonio Rodrigo Jiménez *(Madrid)*

Salta a la vista. Antonio tiene un perro que es la bomba. ¡Si hasta juega con la N64! Claro, el olfato no le engaña: juega con la mejor consola.





Juan Antonio Rubio *(Huelva)*

Lista de premiados en los concursos:

MARIO PARTY 2 (Nintendo 64)

Ramón López Liste	A Coruña
Sara Alvarez Ovio	A Coruña
Asier Gabana Olano	Alava
Miguel Domínguez Peláez	Almería
David Navia Matas	Badajoz
Javier Reyes Aparicio	Barcelona
Adriá Jiménez Núñez	Barcelona
Joseph O. Mariano Rodríguez	Barcelona
Pedro Sánchez Mateos	Cádiz
Josu Sánchez Zamarreño	Ciudad Real
Iván López Sáez	Ciudad Real
Víctor Muñoz Gómez	Ciudad Real
Fernando García Salmerón	Cuenca
Daniel Blanca Tubau	Gerona
Roberto Gómez González	Guipúzcoa
Antonio J. Comino Muñoz	Jaén
Adrián Antón Santa Eulalia	La Rioja
Tomás López Fernández	Lugo
Diego López Sánchez	Madrid
Carlos Ramírez Moreno	Madrid
José A. Fernández Gómez	Madrid
Diego Bonilla Serrano	Madrid
Daniel Arroyo Torvisco	Madrid
Pablo Ortíz García	Murcia
Adrián Ramírez Martínez	Murcia
Samuel Rodríguez Cid	Ourense
Saray González Sinde	Palencia
Germán SanMartín Pereiras	Pontevedra
Félix Domínguez Sánchez	Salamanca
Antonio Teruel Bravo	Sevilla
Pedro Martín Hernando	Soria
Víctor Sola Guijarro	Tarragona
Alberto Martín López	Toledo
Héctor Talens Juárez	Valencia
Alvaro Villa Recio	Valladolid
David González Martínez	Vizcaya
Jon Martín Sirvent	Vizcaya
Íñigo Gordon Alava	Vizcaya
Julen Regidor Ortíz	Vizcaya
Santiago Gómez de Maintenant	Vizcaya

CASPER (GBC)

Itziar Sáez de Cámara Suso	Alava
David G. Antolinos Rocamora	Alicante
Carlos J. de Lucas Morales	Ceuta
Mª Pilar Lucena Solís	Córdoba
Asier Aramendi Aguirre	Guipúzcoa
Alvaro Ramiro Barreriro Gómez	Huelva
Manuel Martín Rubio	La Rioja
Juan Faz López	Madrid
Alex Cabanes Alegre	Tarragona
Joaquín Ruíz Lite	Zaragoza

SF RUSH 2049 (GBC)

Miguel Gázquez Montesinos	Baleares
Ana Belén López Martín	Barcelona
Luis Castro Barrios	Barcelona
Carlos López Ortega	Barcelona
Jesús Rincón Fernández Pacheco	Ciudad Real
Saúl Villazala Fernández	León
Juan L. Pérez del Notario Ramos	Madrid
Mari Carmen Duarte Rodríguez	Tarragona
Isabel Sobrino López	Valencia
Daniel Grande Arias	Vizcaya

Premiados de nuestra encuesta:

CONSOLA N64 PIKACHU

Anabel Guerra Serrano	Badajoz

POKéMON PIKACHU

Manuel Fernández García	A Coruña
Manuel Gómez-Pedreira Martín	A Coruña
Beatríz I. Fernández Rodríguez	Asturias
Juan M. Alonso Hassan	Baleares
Jose Ramírez Coronado	Barcelona
David Prados Moreno	Barcelona
David Jiménez Gracia	Barcelona
Antonio Porta Casado	Lérida
Yose Roi Martínez Gutiérrez	Ourense
Simón B. Pérez-Conde González	Pontevedra

Trucos en clave Nintendo

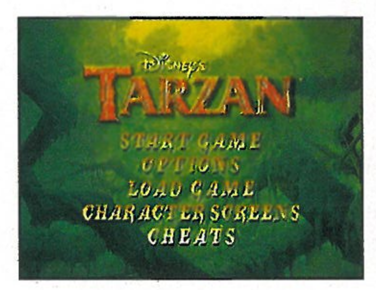
trucos.nintendoaccion@hobbypress.es Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira 8, 2ª Planta. 28020 Madrid.

Tarzan

N64

• **Para acceder al menú trucos**
Presiona en la cruceta y en el menú principal **Izquierdax2, Derechax2, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arribax2 y Abajox2.** Ahora sitúate en la opción "Character Screen" y presiona **Abajo.** Aparecerá un nuevo menú: **Cheats.**





Lucky Luke

GBC

Esto de los passwords es un verdadero lujo, uno tiene más tiempo °ñam! pradra oupf codromer podvornez..., no en serio, que allá va todo esto.

- **El Tren:** Lucky Luke, Jolly Jumper, Jolly Jumper, Ladrón, Lucky Luke.
- **El Banco:** Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantamplán, Ladrón, Rantamplán
- **Los Rápidos:** Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplán, Ladrón.
- **La Pampa:** Ladrón, Lucky Luke, Lucky Luke, Rantamplán, Jolly Jumper
- **Montaña Cheyenne:** Ladrón, Rantamplán, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantamplán.
- **Buffalo:** Rantamplán, Jolly Jumper, Lucky Luke, Ladrón, Ladrón.
- **La Cárcel:** Rantamplán, Jolly Jumper, Lucky Luke, Ladrón, Rantamplán.
- **La Diligencia:** Rantamplán, Ladrón, Jolly Jumper, Lucky Luke, Jolly Jumper.
- **El Penoso Gulch:** Rantamplán, Rantamplán, Ladrón, Ladrón, Lucky Luke.

TinTín: Temple of the Sun

GBC

¿Passwords a nosotros?, ¿será posible? Los tenemos todos, de todos los colores, formas y niveles de dificultad. Así finalmente Tintín podrá desvelar el misterio que tanta cafeína le ha hecho consumir durante sus largas noches de investigación.

Fácil	Medio	Difícil
41253	14235	21345
23514	53421	51243
52143	41532	25134
34125	54321	35412
24351	31245	43215
41352	31542	43152
15432	35124	21354

X-Men: Mutant Academy

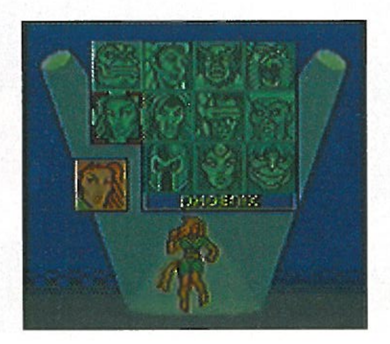
GBC

Si has acabado empachado de tanto mazapán y de jugar siempre con los mismos personajes, introduce estas combinaciones en la pantalla de título; sí, ésa que dice "Press start button". Y no, contra tu empacho de dulces navideños no podemos hacer nada.

• **Para jugar con la maravillosa y dulce "Phoenix" presiona:** Abajo, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, B, y A.

• **Para jugar con el catastrófico "Apocalypse":** Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba, B, y A.





Burger Time in Bedrock

GBC

La verdad es que por mucho que estén de moda en estas fechas los polvorones, mazapanes y demás dulces navideños no vamos a hacerle un desprecio a una suculenta y jugosa hamburguesita...

Cómete la hamburguesa, digooo... los niveles de este juego con los siguientes passwords:

- **Área 2.1:** Huevo, Huevo, HotDog, Mr.Peper.
- **Área 3.1:** HotDog, Mr. Peper, Mr.Peper, Pescadilla.
- **Área 4.1:** Pescadilla, Huevo, Huevo, Pescadilla.
- **Área 5.1:** Tomate, Tomate, Pescadilla, Mr.Peper.
- **Área 6.1:** Pescadilla, Tomate, Tomate, HotDog.

N64

Toy Story 2

• Seleccionar nivel:
En la pantalla de título y usando la seta (stick analógico), presiona: **Arriba cuatro veces, Abajo dos, Arriba dos y, por último, Abajo tres veces.** No te asustes si tu consola comienza de repente a gruñir, tampoco le des ningún mazapán creyendo que tiene hambre, es que el truco ha funcionado correctamente.

GBC

Croc

Pequeño, escamoso, y verde. Así es este password para acceder a la pantalla de selección de nivel:



• PQHPBFDHJB
Ni se te ocurra apuntarlo en un lateral de la consola ya que mucho nos tememos que no funcionará. Introdúcelo claro está, en el menú passwords.

GBC

Donkey Kong Country

Ve a **Jungla Jocosa.** Finaliza el nivel. Reentra y ve atrás en busca del barril que salva. Ve a la derecha y recoge el **token dorado de Expresso.** Pulsa Start y sal. Repite hasta que recojas tres ítems y entrarás en el **nivel de bonus de Expresso.** Podrás coger 5 o 6 vidas cada vez que entres.

GBC

Turok 3

Todos estos meses jugando con tu Turok y no habías encontrado ni un mísero password que llevarte a la máquina. Hombre de Dios, por qué no nos has llamado antes...

FÁCIL		MEDIO		DURO	
• Map 2	SDFLMSF	• Map 2	VLXCZVF	• Map 2	CJSDPSF
• Map 3	DVLFDZM	• Map 3	DPSDCVX	• Map 3	CMSDKCD
• Map 4	VFDSGPD	• Map 4	ZMGFSCM	• Map 4	SPFPWLD
• Map 5	CSDJKFD	• Map 5	HWKLFYS	• Map 5	TPDFQGB
• Balas	ZXLCPMZ	**• Vidas**	FJVHDCK	**• Nivel**	XCDSDFS



BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER

Batman ha acabado hasta la misma coroñilla de tanta pintura facial y de tantas sonrisillas irritantes. Seguramente tú lo estes también pero tranquilo, gracias a estos passwordslograrás acabar con ello. Versión Game Boy, eh.

- **C76564J**
- **L88R8TC**
- **Y539WZG**
- **NTTJ9KY**

EL DORADO GBC

Consulta Estrella

Lector anónimo. Aquí tienes unos passwords coj..., digo perfectos, que nos hemos currado aquí.

NC8KJT
N9FT6T
NCSW4C
NCZMQC

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es




Producto	Precio anterior	Precio
NINTENDO 64		14.990
NINTENDO 64 PIKACHU	20.990	19.990
THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK	12.990	12.490
CABLE R		2.990
MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)		4.990
MEMORY EXPANSION PAK		4.990
MEMORY PAK		2.990
RUMBLE PAK		3.490
TRANSFER PAK		2.990
CASTLEVANIA 2	11.500	9.990
DAFFY D. PROTAGONISTA...	9.990	9.490
DONKEY K. 64 + MEMORY	12.990	10.990
ISS 2000	10.500	10.490
MARIO PARTY 2	9.990	9.490
MARIO TENNIS	9.990	9.490
MICKEY´S SPEEDWAY USA	12.990	12.490
PATO DONALD CUAC AT.	9.995	9.495
PERFECT DARK	10.990	10.490
POKÉMON SNAP	10.990	10.490
POKÉMON STADIUM + T. PAK	12.990	12.490
RAYMAN 2	9.990	9.490
S. FRANCISCO RUSH 2049	10.990	10.490
TOM & JERRY: FIST OF F.	9.995	9.495
TUROK 3: S. OF OBLIVION	9.990	9.490









GAME BOY COLOR




Producto	Precio anterior	Precio
GAME BOY COLOR	12.990	12.490
ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL		990
CABLE CONEXIÓN Centro MAIL		1.190
LUPA + LUZ Centro MAIL		990
MALETÍN DE VIAJE Centro MAIL		1.590
ALADDIN	5.995	5.490
CANNON FOLDER	5.990	5.490
CHICKEN RUN	6.490	5.990
DINOSAUR	5.995	5.490
DONKEY KONG COUNTRY	6.990	6.490
EL DORADO	5.995	5.490
EL LIBRO DE LA SELVA	5.995	5.490
F1 RACING CHAMPIONSHIP	5.990	5.490
INTERNATIONAL KARATE 2000	5.990	5.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER 2000	5.900	5.490
LOS PICAPIEDRA BURGER TIME BED R.	5.990	5.490
LUCKY LUKE DESPERADO TRAIN	5.990	5.490
PATO DONALD CUAC ATTACK	5.995	5.490
PERFECT DARK	6.990	6.490
POKÉMON AMARILLO	5.990	5.490
POKÉMON PINBALL	5.990	5.490
POWER RANGERS LIGHT SPEED	6.490	5.990
RAINBOW SIX	5.990	5.490
SPIDER-MAN	6.490	5.990
THE GRINCH	5.990	5.490
TONY HAWK´S PRO SKATER 2	6.490	5.990
X-MEN: MUTANT WARS	6.490	5.990











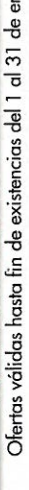











pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271





¡SUSCRÍBETE A Nintendo Acción!

1 ELIGE TU OPCIÓN 2

OFERTA MANDO

POR SÓLO 6.700 PTS.

RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 5.000 PESETAS.

25% DESCUENTO

SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (5.400 -25% = 4.050 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.

ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



Nº94 Septiembre

GUÍAS: •Pokémon •Metal Gear Solid •Perfect Dark



Nº95 Octubre

GUÍAS: •Operation Winback •Pokémon •Perfect Dark •Metal Gear Solid



Nº96 Noviembre

GUÍAS: •WarioLand 3 •Turok 3 •Operation Winback •Pokémon



Nº97 Diciembre

GUÍAS: •WarioLand 3 •Turok 3 •Operation Winback •Pokémon

TAPAS

¡PIDE UNAS TAPAS! POR SÓLO 950 PTAS.

Envíanos tu pedido por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO